GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

33/34

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

LA MAPPA DI WINTER GAMES

TOP 85: I VIDEOGIOCHI DELL'ANNO

BARRY

MC GUIGANS BOXING

SOUTHERN BELLE

WINTER GAMES

ARCHON

GENNAIO FEBBRAIO 1986
L. 4.000

CONCORS

JACKS '8

COMMODORE TIME

ABBÒNATI, RISPARMIA, UNA PEUGEOT 205 E 1000

14 riviste di elettronica, informatica, personal computer, 14 modi per vincere subito! Abbònati con il modulo di conto corrente e la cedola di abbonamento che troverai nell'inserto Jackson in questa rivista (e che comprende anche i singoli prezzi): parteciperai al grande Concorso Jackson '86 e potrai vincere ad estrazione una magnifica Peugeot 205 XR e uno splendido orologio Commodore Time (e in palio ce ne sono ben mille!) E in più l'abbonamento ti dà diritto fino al 28.2.86 anche al 20% di sconto su tutti i libri della Biblioteca Jackson: anche per questi troverai l'apposita cedola di commissione libraria nell'inserto Jackson.

JACKSON FA LEGGE
LEGGI JACKSON

Una selezione di riviste Jackson per il settore hobby e home computer:

Personal Software abbonamento lire 39.000. L'unica rivista italiana dedicata interamente al software dei personal computer.

Videogiochi & Computer abbonamento lire 33.000. La più bella e ricca rivista di videogames e home computer.

PEUGEOT TALBOT

- In palio, fra tutti gli abbonati, una scattante, fiammante, ruggente Peugeot 205 XR (954 cc.) nella versione più prestigiosa
- 1000 esclusivi, modernissimi orologi Commodore.

VINCI OROLOGI COMMODORE TIME!

Strumenti Musicali abbonamento lire 35.000. La rivista professionale per chi fa musica con inserto di computer-music.

Elettronica Hobby abbonamento lire 32.000. Mensile di elettronica pratica e hardware per microcomputer.

A TUTTI I PARTECIPANTI QUESTA ESCLUSIVA AGENDA-DIZIONARIO!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.
MILANO - LONDRA - S. FRANCISCO
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68-03-68 - 68.00.54 - 68.90.951-2-3-4-5 - Telex: 333436 GEJIT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano
DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
DIREZIONE EDITORIALE
Daniele Comboni
DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI
Dario Tiengo
DIREZIONE DIVISIONE LIBRI E GRANDI OPERE
Roberto Pancaldi
DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Giuliana Di Chiano
UFFICIO ABBONAMENTI
Tel. (02) 68.80.951 (5 linee ricerca automatica)
CONSOCIATE ESTERE
USA GEJ Publishing Group, Inc. 1307 South Mary Avenue Sunnyvale. CA 940
Tel. (408) 7730103-7730138 - Telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL
U.K. GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London WIR 1AJ
Tel. (01) 432931 - Telex (051) 21248

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale della stampa al n. 117 vo. 2 - foglio 129 in data 17.8.1982.

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana

DIRETTORE
Riccardo Albini

REDAZIONE
Benedetta Torrani (Capo della Redazione)
Alberto Rossetti
Maurizio Miccoli
Paola Burolla (segreteria)

GRAFICA
Danilo Lionetti

HANNO COLLABORATO
Stefano Tucciarelli
Gabriele Petris
Fabrizio Guccione
Fabio d'Italia
Aldessandro Diano
RCC
Giacomo Selmi
Massimo Jacomelli
Bill M. Vecchi
Danilo Lamera
Marco Gussoni

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno alle iniziative.

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
J. ADVERTISING S.r.l. - V.le Restelli 5 - 20124 Milano
Tel. 02/6882895-6882458-6880606
Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-22-1982
Stampa: Reweba - Brescia
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 4.000
Numero arretrato L. 8.000. Abbonamento annuo L. 33.000
per l'Estero L. 66.000
Per i versamenti utilizzare il Conto Corrente Postale
numero 11666203 intestato a Jackson Milano

CHIEDI IN EDICOLA IL TUO
VIDEO BASIC
C=64
& C-128
MSX
C=16
VIC=20
Spectrum
GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE GRANDI OPERE

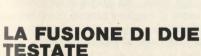
il posto della posta

LA PORTA SERIALE

Cara Redazione di VG & Co, sono un ragazzo di 13 anni, fortunato possessore di un C64 (stupendo). La vostra rivista è magnifica soprattutto ora che vi siete uniti a H.C., è stata una bellissima idea!
Ora vorrei porvi delle domande: leggendo attentamente il manuale d'uso del C64 ho scoperto che nella porta I/O seriale dietro il computer il PIN n. 6 viene chiamato RESET. Quindi collegandolo al PIN n. 2, la massa, potrebbe resettare il computer, o rischio soltanto di danneggiarlo?
Dato che la porta mi occorre per il DRIVE si potrebbe fare la stessa operazione sulla 2ª porta del floppy, per resettare il computer, o anche qui rischio di danneggarie sia il C64 che il drive. Con questo concludo la mia lettera, vi prego rispondetemi!!! Ho fatto anche una scommessa e non vorrei perderla. Tanti Video Saluti.

Paolo Di Tommaso

Hai vinto la scommessa! Facendo un ponte fra i due pin il computer si resetta e ritorna allo stato dell'accensione senza che questo subisca danni; tant'è che in commercio esiste una presa DIN con pulsante incorporato da infilare nella porta seriale per il reset del C 64.
Non ti consiglieremmo comunque di fare detto ponte sul drive: fidarsi è bene, ma non fidarsi...

LA FUSIONE DI DUE TESTATE

Alla Redazione di Videogiochi e Computer. Sono stato a lungo dubbioso se scrivere la presente o no. Ho sfogliato ripetutamente il numero 29 di Videogiochi e Computer (ma non doveva essere il primo?) per trovare una motivazione che me lo impedisse: niente! In una scala da 1 a 10, questa presunta nuova rivista meriterebbe.... 0. Con la fusione di Vigi e H.C., mi pare che si sia voluto tener conto soltanto delle esigenze dei lettori di ViGi, mentre si sono ignorate quelle dei lettori di H.C., i quali vedevano (mi esprimo purtroppo al passato) in questa, una rivista più tecnica, più critica, più completa, diciamo anche più seria nell'impostazione generale di ViGi, che trattasse di Videogiochi nell'ambito di un ben più vasto panorama dell'Home Computing,

una rivista ricca di suggerimenti e consigli soprattutto per i computer "minori". Invece hanno trovato in Vigi e Co, videogiochi, videogiochi e videogiochi: lunghi e stucchevoli articoli e recensioni sugli stessi per computer, per le arcaiche consolle e persino per quelli da bar (per i quali il sottoscritto non nutre alcun interesse). Hanno trovato pagine costellate di record di personaggi più o meno sconosciuti, servigi sulle gesta degli stessi, e dulcis in fundo, a dispetto delle intezioni vostre, i listati soltanto dei celebrati e fin troppo elogiati Spectrum e Commodore e soltanto uno per un computer "minore" (il Sega, fra l'altro H.C. aveva pubblicato nel numero di Marzo un listato simile).
Si salva solo la rubrica "Ready", ma sono solo 6 pagine, sinceramente troppo poco per giustificare l'acquisto di una rivista da L. 4.000. Per non parlare della posta del tutto inutile (sempre per mia opinione, beninteso) vertendo essa stessa sugli stramaledetti videogiochi e su qualche "querelle" decisamente inopportuna. Sempre nell'angolo della posta a pag. 8 ho notato una contraddizione: in risposta ad una lettera si dice che la redazione di H.C. si occuperà dell'M.S.X.; non ho nulla in contrario, ma viene spontanea una domanda. Come mai si dedica una rivista intera all'M.S.X. se come si legge in seguito "questo sistema non è ancora molto diffuso"? che in termini "Forza e presenza delle aziende sostenitrici" celino una bassa forma pubblicitaria?
Credo di aver finito: scusatemi per queste movenze aride, ma è mio parere esprimere ciò che penso. Spero solo che prendiate le giuste considerazioni, che non cestiniate la presente e che questa sia solo una delle voci che si levino contro il connubio ViGi - H.C., sennò pazienza, vorrà dire che cercherò di arrangiarmi alla meno peggio, perché se conttinuate di questo passo non mi sognerò neppure di comprare ViGi e Co.
Distinti saluti.

Maurizio Caputo

Per fortuna, o purtroppo a seconda dei punti di vista, la tua è l'unica lettera di questo tipo che arriva in redazione. Ma, anziché lasciarti solo soletto alla tua disperazione in cerca di arrangiarti, pro-

Questa è la busta del mese di gennaio. Videoartista Andrea Lupo

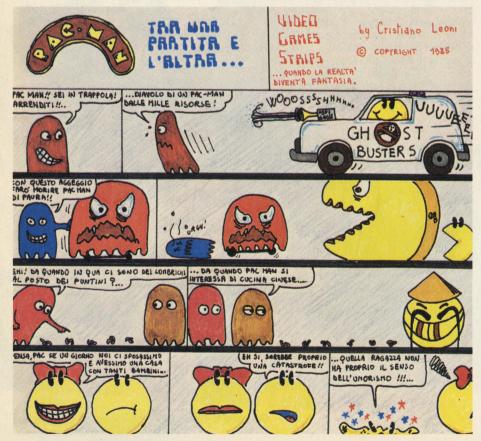
viamo ad affrontare l'argomento. Non facile, perché come sai una rivista è una cosa complicata e spesso anche per noi redattori non è facile capire esattamente non solo qual è il nostro pubblico — anzi noi di ViGi & Co siamo fortunati perché voi con le vostre lettere ci supportate tantissimo — ma anche sapere cosa al nostro pubblico piace o di cosa ha bisogno. Quando abbiamo deciso la "rifusione" delle due testate, abbiamo tenuto conto di un mercato che stava progressivamente cambiando, che aveva delle caratteristiche nuove che imponevano di essere prese in considerazione. Il mercato delle consolle era fermo, se non addirittura in discesa mentre quello dei computer stava "volteggiando in crescendo". E non sto a dilungarmi oltre su questo argomento. Ma c'era un dato interessate all'interno dell'analisi dei dati di quella situazione. E cioè che i computer venivano principalmente usati per giocare. Il gioco si sarebbe modificato, perché i computer erano macchine diverse dalle semplici consolle, ma la caratteristica giocosa sarebbe rimasta al centro dell'attenzione sia del pubblico che, perché negarlo?, nostra.
Abbiamo quindi deciso di, sì, fonderci con HC, ma non di perdere quella che è stata la nostra peculiarità fin dall'inizio: la volontà di guardare al mondo del divertimento elettronico. Il divertimento elettronico stava cambiando, e noi ne abbiamo preso atto: le recensioni dei giochi per computer sono aumentate, le notizie e i servizi sono più spesso dedicati al mondo dei computer, abbiamo aperto nuove rubriche. L'avventura è l'Avventura, Atlante, la Hit Bit, ecc.
Abbiamo anche inserito Di Fronte al Computer, e qui arriviamo al punto dolente. Per il momento abbiamo deciso di rivolgere la nostra attenzione a quei programmi o direttamente di gioco, tipo la tombola o Summer Games o Cross the Words, o a quei programmi che sono utili e facilitano la programmazione di giochi o musia o grafica. Anche qui cioè abbiamo voluto "il mondo del divertimento". Comunque per Di Fronte al Computer ci sono in serbo delle novità e dei cambiamenti che potrai vedere fin dai prossimi numeri. Non ci saranno più solo dei listati, più o meno commentati, ma cercheremo di affrontare per i vari sistemi problemi e aspetti specifici attraverso articoli, servizi, consigli e naturalmente, programmi.
Avremo un occhio un po' più attento all'hardware, anche se in ogni caso la "nostra specialità" come si direbbe in gergo culinario è il software, e quello che col software ci si può fare sia in termini di divertimento che in termini di utilità.
Per quello che dici a proposito della pubblicazione di listati per i sistemi più piccoli, due annotazioni. Primo vale per loro in parte, il discorso delle consolle di videogiochi: sono computer poco diffusi, alcuni fuori produzione di cui non è assolutamente facile trovare software e materiale informativo. Le case stesse sono restie a dare informazioni perché reputano poco interessante il mercato di questo o quel modello. Nella misura del possibile cerchiamo di tenere conto anche dei "minori" ma purtroppo non sempre ci si riesce. In secondo luogo a questa parte della rivista i lettori partecipano direttamente inviando i loro lavori. Sta quindi un po' anche a voi occuparvi dei vostri beniamini più piccoli.
Ultima delle tue osservazioni. È vero che il sistema MSX è ancora poco diffuso ma è un po' il compito di ogni editore quello di anticipare leggermente i tempi in modo di essere pronto quando un fenomeno si manifesta in modo più completo o chiaro. È avvenuto così anche per VideoGiochi. Quando nel dicembre 1983 è uscito il primo numero, di videogames in Italia, ce n'erano pochissimi. Avevamo colto una tendenza e la realtà ci ha dato ragione, ma un po' dopo.
Per concludere VideoGiochi & Co è una rivista che, parafrasando una tua frase, affronta il vasto panorama dell'home computing dal punto di vista del gioco e del divertimento elettronico. Cercheremo di essere sempre aggiornati, informati e utili per i nostri lettori, di dare consigli e suggerimenti non solo e sempre per sparare agli alieni, ma anche e soprattutto per usare al meglio il proprio computer e per divertirsi.
A noi i computer ci piacciono così!

GIOCHIAMO CON ATARI...

Spett.le Gruppo Editoriale Jackson, per il mio Atari 600 XL ho trovato, nella mia zona, soltanto poche cassette gioco e due volumetti: Giochiamo con Atari e Altri Giochi per il Vostro Atari.
Poiché mi interesserebbe continuare a trascrivere altri programmi di gioco, gradirei conoscere se vi sia qualche altra raccolta degli stessi o se è possibile pubblicarne per voi più frequentemente.
Resto in attesa di cortese risposta. Distinti saluti.

Marcello Giovannelli.

Caro Marcello oltre ai due titoli da te ci-

tati ne abbiamo trovati altri due: uno in italiano e uno in inglese.
Iniziamo dalla nostra madre lingua. Si chiama "102 Programmi per Atari" ed è edito dalla Editsi srl. Via Pascoli 70/3 - 20133 Milano.
Prova a scrivere e vedere se te ne inviano, a pagamento naturalmente, una copia.
Quello in inglese invece è realizzato dall'editore della rivista Compute e si chiama "Computer First book of Atari games". Puoi richiederlo all'importatore italiano che sono le Edizioni Tecniche e Mediche Italiane (ETMI) - Via Basilicata - 20098 San Giuliano Milanese - MI.

IL BRACCIO DESTRO DI FABIO ZANICOTTI

Squillino le trombe.
Rullino i tamburi.
Eh, Eh, proprio così cara Redazione, entra in scena tra le pagine di ViGì il Braccio Destro di Fabio Zanicotti.
Non ho avuto il piacere di conoscerlo ma si tratta indubbiamente di una persona dotata di rara intelligenza ed uno spiccato senso ironico. Non ho esitato ad autonominarmi Braccio Destro visto la causa per cui combatte.
Ora, sottoporrei ad un esame obiettivo in tutto il loro splendore le seguenti lettere: (viv, vic... sigh! VG 28 pag. 8) (20 print "marvelleus" VG 28 pag. 14). Ed ora la TREMENDA (Supercharger come sei? VG 25 pag 12).
Domande (o meglio idiozie)
1) Il registratore è incluso nella confezione?
CONSIDERAZIONE: Anche l'essere umano più sprovveduto di nozioni commerciali capisce che con il ridicolo prezzo del Supercharger NON È CIVILE il solo pensare che il registratore sia incluso.
2) È increscioso, non è possibile pubblicare domande del genere. Il Supercharger non può certo diminuirla la memoria del VCS. Ma ci vuole la laurea per capire certi concetti?
3) È vero che le cassette hanno una grafica più bella?
CONSIDERAZIONE: NO, assolutamente. Anzi hanno una grafica più brutta, se no uno che li spende a fare i soldi, per avere una grafica più bella? Non sia mai detto.
E con questo chiudo la lettera di protesta e apro la vostra meditazione.
Il braccio destro di Fabio

Francamente ci siamo un po' stufati di questa polemica iniziata da Fabio di cui la tua lettera è una delle ultime arrivate della serie. Ci siamo un po' stufati, non perché non ci piace ricevere critiche — ché, anzi, sono sempre costruttive se si sanno prendere e interpretare bene — ma perché ci sembra che ultimamente non siano stati aggiunti argomenti nuovi alla polemica per cui valga la pena di continuare.
Vorremmo allora, tirare un po' le somme di quello che è stato detto: dei pro e dei contro. Iniziamo dai disegni e fumetti. Argomento rispetto al quale i pareri sono più concordi. Più o meno tutti hanno levato una voce a loro favore perché non vengano eliminati dal posto della Posta. Con questo concordiamo. Alle volte, è vero, non tutti sono dei capolavori ma non tutti i nostri lettori sono uguali, non tutti hanno la stessa età e abilità.
Ci sembra giusto, cercare di dare uno spazio a tutti, trovando per ognuno un criterio di valutazione adeguato che tenga conto della particolarità di chi ha eseguito quel particolare disegno o fumetto. Un bambino di sette anni non potrà mai fare quello che fa un ragazzo di quindici, ma non perché è meno capace: perché lo fa in modo diverso. La sua esperienza, le cose che fa nella vita, i giochi a cui partecipa, i libri che legge, i programmi televisivi che guarda, gli studi che fa, tutto è diverso. E lo esprime in modo diverso: i disegni e i fumetti lo dimostrano. È logico quindi che noi non possiamo giudicarli esattamente allo stesso modo, tenendo strettamente conto degli stessi criteri. E poi, quali sarebbero questi criteri? La tecnica grafica, la bellezza dei colori, l'umorismo delle battute, l'originalità della storia e dei personaggi, la simpatia? Probabilmente un buon giudizio deve tener conto di questi, ed altri criteri ancora che qui non sono elencati e trovare una giusta combinazione di tutti i valori. Per questo il giudizio non dovrebbe mai essere categorico e assoluto: può modularsi secondo varie vie e trovare per ognuno un parere che tenga conto di tutti i fattori. E anche di come i vari fattori si rapportano alle persone.
E allora un disegno di un bambino di sette anni può essere altrettanto bello di quello di uno di quattordici anche se ciò non vuol dire che a tutti debba piacere. Avrà un suo modo di dire le cosa ma può essere spiritoso per la sua età, abile nel disegno per la sua età, fantasioso, ecc. né più né meno che uno di quindici. Sarebbe un po' scorretto assumere solo un modo di vedere, che è quello mi sembra abbiano molti di voi, del proprio modo di essere e solo su quello esprimere il proprio giudizio. Parentesi sui "graffiti": avete visto il film Beat Street? La storia di un gruppo di breackers e graffittari del Bronx?
Le lettere e le domande: altro problema su cui le critiche sono più accese, comprese le tue Braccio Destro di Fabio.
Sei un po' saputello e sbrigativo. Domanda n. 2: non può certo diminuirla... ma potrebbe lasciarla invariata! Domanda n. 3: potrebbe spendere i soldi per avere una velocità d'azione più elevata, pur avendo per esempio la stessa grafica!
Molte domande sono ingenue, o frutto di ignoranza o di disattenzione, come dice in una sua lettera non pubblicata Massimiliano Vanini, a proposito di chi ci legge dal primo numero e non sa se esiste Pitfall da bar — Ma a proposito non era forse, il suddetto, un difensore della tua tesi riguardo il Posto della Posta?
Per quel che concerne le ripetizioni, che, in molte lettere, i lettori ci hanno rimpro-

verato. Non abbiamo scuse. O, meglio, ogni motivazione può essere una scusa. E quindi semplicemente scusateci.
Poi ci sono degli altri motivi di critica riguardo i contenuti di ViGi e le recensioni. La solita questione tra computer e consolle. E qui non abbiamo più niente da dire: l'uno ci accusa per quello per cui l'altro ci difende. Se poi invece, come nella lettera non pubblicata di Yuri di Milano, si hanno dei pareri differenti rispetto a questo o quel gioco, o rispetto all'uno o all'altro argomento siano sempre pronti a discuterne e Il Posto della Posta ne è la prova.
Ci siamo un po' dilungati.
Passo e Chiudo.

MODEM E BANCHE DATI

Cari amici di ViGi & Co, sono un ragazzo di 13 anni, felice possessore di un COMMODORE 64 e vorrei porvi 4 domande:
1) Quanto può costare un modem decente per COMMODORE 64 (comprese spese varie per interfacce o cose del genere, chiaramente che siano indispensabili e non aggiunte per divertirsi)?
2) Quanto può costare il canone per accedere alle Banche Dati? E oltre al canone, viene a costare anche il regolare uso del telefono verso la SIP?
3) Potreste indicarmi alcune ditte possedenti una Banca Dati alla quale si può accedere (ditte di importanza notevole)?
4) E infine, potreste indicarmi alcuni, se non tutti, i computers compatibili con il CBM 64 tramite Modem?
Complimenti per la rivista e cordialissimi saluti.
P.S. Non prendetemi per uno di quei ragazzi che hanno visto WAR GAMES e cercano di imitarlo. Non lo sono!

Bruno Bozza

In Italia sono disponibili modem per il tuo computer ma non sapremmo dirti dove rivolgerti in quanto non si tratta di grossi produttori di Hardware. Comunque alla Commodore Italia (Via Fratelli Gracchi 48 - 20092 Cinisello B. - Mi) dovrebbero saperti dire qualcosa.
Per quanto riguarda la compatibilità fra computer collegati tramite modem possiamo dire che questa dipende non dal computer ma dal software che gestisce i segnali che arrivano appunto dal modem. Una banca dati di notevole imponenza è quella della SIP che con il suo VIDEOTEL mette a disposizione una grande quantità di "pagine".
Per il canone dovresti rivolgerti alla SIP.

IL GIOCO:
Philiph Kyd non accetta l'idea che tutte le sporcizie delle fognature finiscano nel mare aperto, per questo voi dovrete accompagnarlo attraverso le fogne della sua città, attraverso tutti i pericoli che gli si presentano di fronte fino ad arrivare nel punto dove la fogna sbocca nel mare, dove dovrete installare un depuratore.

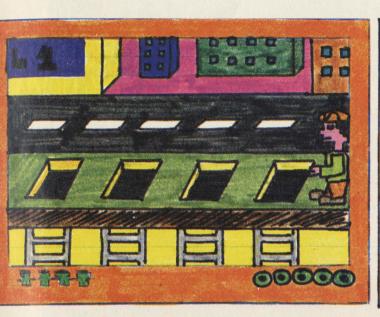
COMANDI:
Per guidare Philip è necessario un joystick a due pulsanti, di fuoco.
Spostando la leva a destra Philip va a destra, spostandola a sinistra va a sinistra, spostandola verso l'alto sale le scale, spostandola verso il basso, se ci sono scale scende se invece non ce ne sono Philip si inginocchia (ciò serve per attraversare le tubature troppo basse), per rialzarsi in piedi basta muovere il joystick verso l'alto, verso il basso serve anche quando si arriva in fondo alla fogna per installare il depuratore.
Premendo un pulsante si salta (ciò serve per coccodrilli, topi ecc.), premendo l'altro pulsante invece, si da una spruzzata di spray, il quale serve per distruggere i ragni, i topi e le ragnatele (per le ragnatele occorrono 3 spruzzate di spray).

PUNTEGGIO:
Ogni topo saltato si guadagnano 100 punti, ogni coccodrillo saltato 500 punti.
Ogni topo ucciso con lo spray 250 punti, ogni ragno colpito con lo spray 300 punti, ogni ragnatela distrutta 200 punti.
Ogni depuratore installato 5.000 punti.
Non esistono limiti di tempo per installare il depuratore, perciò niente Bonus.
Ogni percorso terminato si guadagna una vita in più alle 4 che vengono assegnate all'inizio del gioco.

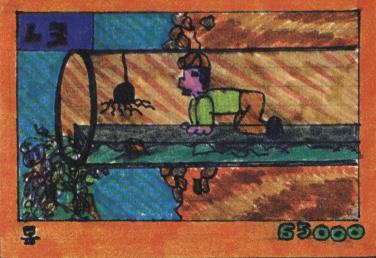
NEMICI:
I nemici, come ho già detto, sono: i coccodrilli, i topi, i ragni e le ragnatele. Tutti provocano la morte di Philip se gli vengono a contatto.

ATTENZIONE:
Quando durante il percorso si trovano delle piccole interruzioni si possono saltare, ma se ci sono i tubi di scarico bisogna cambiare strada, perché saltando si prenderebbe una testata sul tubo e si finirebbe annegati dentro la fogna.

CONCLUSIONI:
Siccome non sapevo che nome dare a questo gioco, lo lascio senza perché possiate voi sciegliere il più appropriato.

Luigi Tura

Schermo iniziale
Philip Kyd deve calarsi in una fogna (la 1ª a destra è facile, la 2ª media, la 3ª difficile, la 4ª difficilissima).

La fogna
La fogna è un labirinto dove ci sono scale per andare da un piano all'altro e anche trabocchetti, topi, ragni, coccodrilli e ragnatele.

Dentro grandi tubature è tutto buio e per vedere si accende automaticamente la lampadina situata nell'elmetto. L'unico incoveniente è che la luce non illumina molto. Dentro le tubature non si può saltare, e gli insetti bisogna ucciderli per mezzo dello spray.

In altre tubature. illuminate, si deve avanzare restando in ginocchio (si tira giù il joystick). Arrivati in fondo al percorso si tira la leva verso il basso e si installa il depuratore, e dalla fogna non si scaricheranno più sporcizie sul mare, bensì acqua limpida).

Sinonimi inglesi e italiani
Traduzione italiana
Voce
Campo di appartenenza della voce
Definizione della voce
Le voci più importanti di elettronica, informatica e comunicazioni sono definite in modo esteso
Rimando alla monografia
Le illustrazioni (immagini o schemi) e le rispettive didascalie integrano, ampliano ed esemplificano la definizione della voce relativa
Acronimo
Rimando alla voce principale
La monografia tratta in modo esauriente e completo i concetti e le voci fondamentali
DEI
Il Grande Dizionario Jackson di Elettronica e Informatica è il risultato di un importante lavoro di ricerca, durata più di cinque anni, che ha coinvolto decine di specialisti.
DEI è l'unica opera al mondo che risponde all'ormai improrogabile necessità di raccogliere e organizzare tutti i termini tecnici nati dalla diffusione massiccia dell'elettronica, informatica e comunicazione per formalizzare e consolidare il "nuovo sapere".
DEI è per tutti coloro che hanno capito l'importanza di sapersi orientare in questo nuovo universo linguistico; per chi vuole comprendere il significato di termini che le nuove discipline hanno introdotto anche nel linguaggio comune; per quanti desiderano saperli utilizzare con padronanza per non rimanere esclusi da un mondo che sta compiendo un cambiamento le cui dimensioni sono senza precedenti; per coloro, infine, che per lavoro, studio, informazione vogliono possedere, già da oggi, la "cultura di domani".
Con DEI, infatti, la trasformazione della scienza di oggi nella cultura di domani compie un decisivo passo avanti.
DEI
• 45000 termini
• 3000 illustrazioni
• 1000 monografie in 100 fascicoli settimanali da rilegare in 12 splendidi volumi.
IN EDICOLA IL 1° E IL 2° FASCICOLO A SOLE L. 2.500
IL GRANDE DIZIONARIO JACKSON DI ELETTRONICA E INFORMATICA
1° E 2° FASCICOLO A SOLE L. 2.500
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE GRANDI OPERE
IN COLLABORAZIONE CON
PHILIPS

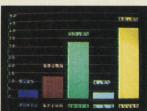
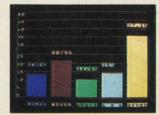
IN COLLABORAZIONE

L'ORECCHIOCCHIO

CON L'ORECCHIOCCHIO

HIT

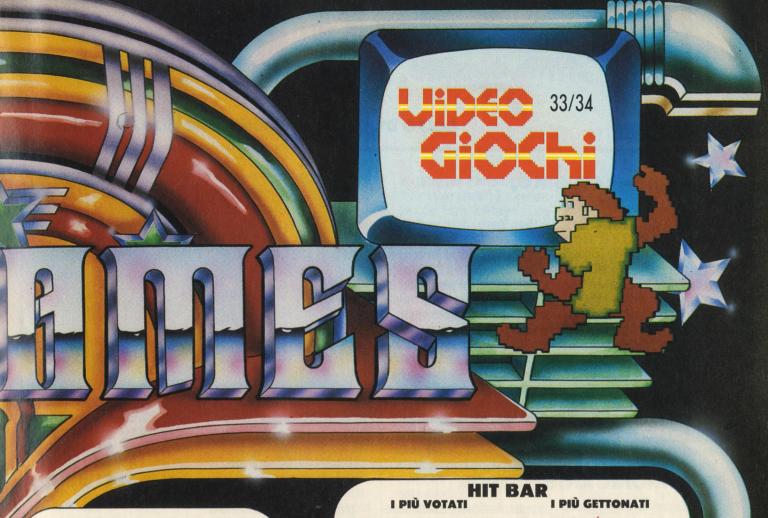
HIT ZOOM

TIPO	LETTORI	NEGOZI
	1) RAID OVER MOSCOW **2)** 1985 THE DAY AFTER **3)** BEACH HEAD **4)** WAR GAMES **5)** OMEGA RACE	**1)** BEACH HEAD **2)** OMEGA RACE **3)** WAR GAMES **4)** RAID OVER MOSCOW **5)** N.E.R.O.
AZIONE	**1)** GHOSTBUSTERS **2)** SKOOL DAZE **3)** AUTOMANIA **4)** SPY HUNTER **5)** CYCLONE	**1)** GHOSTBUSTERS **2)** SKOOL DAZE **3)** AUTOMANIA **4)** TURMOIL **5)** ALIEN 8
SPORT	**1)** SUMMER GAMES II **2)** WINTER GAMES **3)** BOXING **4)** BRUCE LEE **5)** KARATEKA	**1)** KARATEKA **2)** INTERNATIONAL BASK. **3)** TRACK & FIELD II **4)** TOUR DE FRANCE **5)** BRUCE LEE
SIMULAZ. STRATEGIA	**1)** THE WAY OF EXPLODING FIST **2)** FLIGHT SIMULATOR II **3)** SOUTHERN BELLE **4)** DEUS EX MACHINA **5)** GYRON	**1)** PSI WARRIOR **2)** F 15 STRIKE EAGLE **3)** GYRON **4)** FLIGHT SIMULATOR II **5)** ZENJI
AVVENT.	**1)** PYJAMARAMA **2)** MISSION IMPOSSIBLE **3)** SPY VS SPY **4)** SHADOW FIRE **5)** FREANKIE GOES TO HOLLYWOOD	**1)** PYJAMARAMA **2)** GREMLINS **3)** EVERY ONÈS A WALLY **4)** SPY VS SPY **5)** THE ROCKY HORROR SHOW

I GIOCHI PIÙ VOTATI

1	↑	**5**	**RAID OVER MOSCOW**	**ACCESS**
2	↓	1	PYJAMARAMA	MIKRO-GEN
3	●	—	THE WAY OF EXPLODING FIST	MELB H.
4	↓	3	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
5	↓	2	MISSION IMPOSSIBLE	EPYX
6	↑	13	SUMMER GAMES II	EPYX
7	●	–	SPY US SPY	BEYOND
8	↓	4	SKOOL DAZE	MICROSHERE
9	↑	10	SHADOW FIRE	BEYOND
10	●	—	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	OCEAN
11	=	11	STAFF OF KARNATH	ULTIMATE
12	●	—	AUTOMANIA	MIKRO-GEN
13	=	13	FLIGHT SIMULATOR II	SUBLOGIC
14	↓	12	SPY HUNTER	U.S. GOLD
15	●	—	WINTER GAMES	EPYX

Sono bastati pochi voti di differenza a far salire in prima posizione Raid Over Moscow al posto di Pyjamarama. Presente inoltre in classifica un altro prodotto Mikro-Gen ossia Automania. The Way of Exploding Fist entra al 3º posto mentre il fantasmatico Ghostbusters per un colpo e passa in quarta posizione.

VIDEO GIOCHI 33/34

GAMES

I GIOCHI PIÙ VENDUTI

1	=	1	**PYJAMARAMA**	**MIKROGEN**
2	↑	3	GREMLINS	ACCES
3	↑	12	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
4	↑	6	EVERY ONÈS A WALLY	MIKROGEN
5	●	—	KARATEKA	BRODER BUND SOFT
6	●	—	INTERNATIONAL BASK	COMMODORE
7	↑	14	FINDER KEEPERS	MASTERTRONIC
8	↓	2	TRACK & FIELD II	KONAMI
9	↑	13	TOUR DE FRANCE	ACTIVISION
10	↑	11	SPY VS SPY	BEYOND
11	↓	7	THE ROCKY HORROR SHOW	C.R.L.
12	↓	4	BRUCE LEE	DATA SOFT
13	●	—	WINTER GAMES	EPYX
14	↓	5	BEACH HEAD	U.S. GOLD
15	●	—	BUNP'N JUMP	MATTEL

Incredibile ma vero: Pjyamarama anche in questa classifica è al primo posto! Troviamo anche il giocatissimo Karateka che come primo ingresso occupa la 5ª posizione seguito dall'intramontabile Basketbal. The Rocky Horror Show perde 4 posizioni mentre Ghostbusters ne conquista ben 9. Al 13º, rientrata Winter Games della Epyx.

HIT BAR

I PIÙ VOTATI

1	↑	9	**YIE AR KUNG FU**
2	↓	1	PAC LAND
3	●	–	COMMANDO
4	↑	13	STAR WARS
5	●	—	SUPER PUNCH OUT
6	↑	7	MIKIE
7	↑	8	MACH 3
8	↓	5	MARBLE MADNESS
9	●	—	KUNG FU MASTER
10	↑	11	SPACE ACE
11	↑	15	HYPER SPORT
12	●	—	MAG MAX
13	●	—	KING OF BOXER
14	=	14	PIMBO
15	↓	6	XEVIOUS

Cinque nuove entrate tra cui il famosissimo Commando riesce a stabilirsi tra i primi tre dei Coin-Op più votati dai nostri lettori. Guadagnano ciascuno una posizione Mikie, Mach 3 e Hyper Sport. Xevious cade all'ultima posizione mentre Pinbo rimane fermo al 14º posto.

I PIÙ GETTONATI

1	↑	5	**KING OF BOXER**
2	↑	10	CHEYENNE
3	↑	6	KUNG FU MASTER
4	↑	11	PINBALL ACTION
5	●	—	GHOST IN GOBLINS
6	↓	1	YIE AR KUNG FU
7	↓	4	MAG MAX
8	●	—	SUPER PUNCH OUT
9	↓	2	MIKIE
10	↑	15	MEGAZONE
11	●	-	FLICKY
12	=	12	EXERION
13	●	-	STAR FORCE
14	↓	7	PINBO
15	●	-	MARBLE MADNESS

Questo mese i Centri Accreditati Aiva ci segnalano al primo posto il gioco The King of Boxer come il più gettonato seguito al 2º da Cheyenne. Discende di 5 posizioni Yie Ar Kung Fu. Stabile Exerion al 12º posto.

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

GIOCHIAMO A RISIKO

Dopo tanto gioco elettronico, torniamo ai classici e in particolare a uno dei più famosi board game (gioco a tabellone) di simulazione di guerra: il caro buon vecchio Risiko!
Il 27 ottobre scorso a Milano si è svolta la finalissima del 3° Campionato italiano di Risiko che ha premiato cinque finalisti provenienti da una selezione condotta in tutte le principali città della penisola.
Campione assoluto, il signor Piero Zama, direttore della rivista di giochi Contro Mossa (e chi meglio di lui poteva vincere?) che oltre a fregiarsi del titolo di Campione Italiano ha vinto un premio di tre milioni di lire in gettoni d'oro.
Gli altri quattro vincitori, Aldo Mirabella di Palermo, Paola Passarelli di Ravenna, Daniele Piacentini di Sesto San Giovanni e Roberto Sargiani di Modena, hanno vinto invece un Commodore 64.

ELECTRONIC ARTS E AMIGA

Trip Hawkins, presidente della Electronic Arts, è un convinto sostenitore dell'Amiga, tanto che ha comprato pagine di pubblicità su diverse riviste americane per sostenerlo pubblicamente, cogliendo contemporaneamente l'occasione per pubblicizzare i nuovi titoli che l'Electronic Arts ha realizzato o è in via di realizzazione per il nuovissimo computer della Commodore.
Secondo Hawkins, l'Amiga "rivoluzionerà l'industria degli home computer. EP la prima macchina da casa che ha tutto quello che si può volere e di cui si può aver bisogno per tutti gli usi di un home computer".
"Noi crediamo che un giorno l'home computer sarà altrettanto importante quanto la radio, lo stereo e la televisione lo sono oggi", afferma Hawkins nel testo pubblicitario, ma il computer promette di lasciarvi fare molto di più, perché è interattivo e consente di partecipare".
"Fino ad oggi, è stato difficile vedere le promesse del computer. Il software è stato severamente limitato dalla grafica spigolosa e astratta e dalla riproduzione sonora scadente della maggior parte degli home computer. L'Amiga fa avanzare il nostro media su tutti i fronti. Per la prima volta un personal computer fornisce la qualità visuale e aurale che i nostri sofisticati occhi e orecchi domandano".
"Due ani fa, dicemmo 'noi vediamo più lontano' (è lo slogan della Electronic Arts, n.d.r.). Ora il 'più lontano' è qui".
Escludendo che Hawkins abbia preso una bustarella dalla Commodore, dobbiamo concludere che L'electronic Arts crede molto e sta puntando enormi risorse sull'Amiga e gli otto titoli già pronti o in fase di lavorazione ne sono la dimostrazione.
Degli otto titoli, quattro sono trasposizioni di "vecchi" titoli della EA, quali "Dr J and Larry Bird Go One-On-One", "Skyfox", "Seven Cities of Gold" e "Archon", mentre i restanti quattro sono nuovi titoli che, presumibilmente, saranno anche disponibili per altri computer.
"Deluxe Video Construction Set" è un programma che consente di creare presentazioni animate di qualunque genere, creando effetti speciali, grafica animata computerizzata, effetti sonori e titoli e poi, eventualmente, registrarli con un videoregistratore. "Arcticfox" è una simulazione di combattimento nella quale siete alla guida di un carro armato del futuro.
"Return to Atlantis" è una simulazione tridimensionale subacquea nella quale interpretate la parte di Indiana Costeau, l'eroe oceanico, alla scoperta dei sette mari.
"Marble Madness" è la versione da casa di uno dei più belli coin-op dello scorso anno. Grazie all'Amiga dovrebbe avere la stessa grafica e lo stesso sonoro dell'originale, ma lo potete giocare anche in pigiama.

NOVITÀ! NOVITÀ

Numerosi titoli sono in arrivo dall'Inghilterra e dagli USA per gli appassionati di computer giochi.
* Cominciamo dall'Inghilterra con il nuovo programma dell'autore di Daley Thompson's Decathlon, Christian Urqhart, che ha fondato per l'occasione una nuova software house. **Robot Messiah** è il titolo del gioco che si svolge su un pianeta dominato dagli androidi. Nessun essere umano ci ha messo piede da centinaia di anni e gli androidi hanno creato una razza di droidi-schiavi a cui affidare i lavori più umili, mentre loro passano il tempo divertendosi.
Un androide, di nome Socrates, si ribella a questa situazione e proclama l'uguaglianza di tutti gli androidi: per queste sue idee viene deprogrammato e trasformato in droide. Ma Socrates non si arrende e in punto di morte trasferisce il suo ideale di ribellione ad un altro droide-schiavo che intraprende la ricerca di tre buste contenenti i dati necessari per

riprogrammarsi e salvare il mondo.

* Un altro gioco in cui i protagonisti sono i robot è **Tau Ceti**, creato da Peter Cooke, già autore di Juggernaut. La "trama" del gioco narra di uno strano pianeta abitato da robot sul quale sono state mandate diverse spedizioni, ma nessuna ha fatto ritorno. Toccherà a voi scoprire cosa è successo. Tau Ceti è prodotto dall CRL.

* Grande aspettativa per l'originalissimo **Darkness at Dawn** pubblicato dalla nuova casa di software NuWave (già il nome è tutto un programma). Il gioco è un adventure completamente differente da quelli finora usciti. Infatti non c'è, né testo, né grafica, ma soltanto suono. Compito del giocatore è quello di scoprire cosa sta succedendo tramite i suoni emessi dal computer. Speriamo che non sia soltanto per Spectrum, altrimenti le vostre orecchie saranno messe a dura prova!

* Continua invece la serie di Trashman, arrivata ormai al terzo episodio, con il gioco **Trashman Goes Moonlighting** della New Generation. Il simpatico spazzino fa gli straordinari occupandosi di ogni sorta di lavoro: dal tagliare l'erba al pulire i vetri. Il gioco sarà disponibile in versione per Spectrum e Amstrad, mentre anche il primo gioco della serie Trashman è ora stato tradotto in versione per Amstrad.

* La Beyond, in collaborazione con il gruppo della Denton Design, autori di Shadowfire, ha invece annunciato un nuovo gioco che dovrebbe ripetere il successo della precedente collaborazione tra le due case. Si intitola **Bounces** e combina l'azione dei giochi di arti marziali con un tema fantascientifico originale.
Nel futuro, quando le megacorporazioni domineranno il mondo, le dispute territoriali saranno risolte, non sui campi di battaglia, ma nell'arena "Bounces", dove abili e micidiali gladiatori si affronteranno a colpi di palle di acciaio che rimbalzano (questo è il significato italiano di "bounce") pericolosamente sulle pareti dell'arena. Il gioco è velocissimo e il giocatore potrà scegliere tra otto diversi gladiatori.
Bounces, di cui la Beyond sembra interessata ad organizzare un campionato, sarà disponibile nelle versioni per Spectrum e Commodore 64.

* Per gli amanti dello "spara e fuggi" è in arrivo dalla Martech **Crazy Comets**, ovvero un'ottima riproduzione dell'arcade Mad Planets. Il gioco è velocissimo, frenetico e colorato: se siete giocatori "adrenalinici" non potete perderlo. La colonna sonora ha inoltre un ritmo indiavolato che vi spingerà ancora di più a giocare all'impazzata.
Non poche anche le novità in arrivo dagli USA.

* La Datasoft (in Europa verrà distribuito dalla US Gold) ha presentato una serie di sette avventure grafiche-giochi di ruolo, intitolata **Alternate Reality**, creata da alcuni programmatori hawaiani (!).
Il primo titolo si chiama **The City** e a quanto ci risulta la grafica, grazie alle brillanti immagini tridimensionali, è eccezionale.

* Sempre dagli USA, e precisamente dal "diabolico" Scott Adams alias Adventure International, è in arrivo la terza avventura della serie Questprobe, nella quale figurano i Fantastici Quattro, mentre è già stato annunciato il quarto episodio della serie nella quale, tanto per cambiare, il giocatore interpreterà il supercattivo dei fumetti Marvel, Doctor Doom.

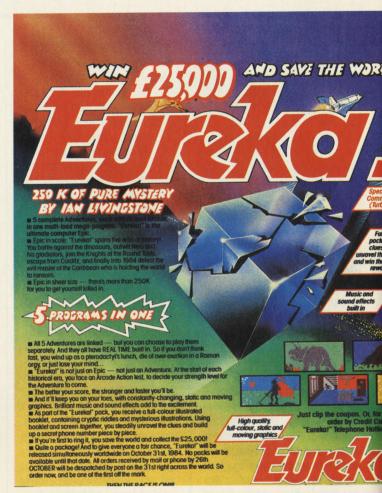
* Dall'Activision è finalmente arrivato il nuovo gioco di David Crane, **The Activision Little People Discovery Kit**, per Commodore 64. Il programma vi dà la possibilità di convivere, studiare e fare amicizia con i Little Computer People (LCP), ovvero la piccola gente del computer. In altre parole David Crane ha scoperto (si fa per dire!) che esistono delle forme di vita all'interno del vostro computer, le quali sono responsabili degli errori di programma, dei bug, ecc. Il kit comprende la "casa delle bambole" che è servita ad attivare gli LCP e una guida per i proprietari di LCP, i quali necessitano di continue cure, affetto e attenzioni, nonché di cibo e altre esigenze primarie.

* Dalla Mindscape, una casa di software relativamente nuova ma già affermata, è in arrivo una succulenta primizia. Si tratta di un'avventura testuale basata sull'ultimo libro di Stephen King, il maestro dei romanzi del brivido, autore già di "Shining" (da cui è stato tratto un bellissimo film con Jack Nicholson). Il gioco, come il libro, si intitola **The Mist** e, come il libro, vi farà accapponare la pelle, tanto che la pubblicità recita il seguente slogan "Il programma che giocherete con tutte le luci accese". La storia è ambientata in una tranquilla cittadina del New England. Quando sulla cittadina scende una misteriosa nebbiolina appaiono presenze oscure, che aggrediscono la popolazione. Il vostro scopo è scoprire la provenienza di questi esseri e trovare le contromisure per renderli inoffensivi e distruggerli.

PAROLE, PAROLE, PAROLE

Si è concluso a Milano il 1° Campionato Italiano di Giochi di parole, manifestazione che ha chiamato i concorrenti a misurarsi sia nell'enigmistica classica (cruciverba e rebus) sia nei più moderni giochi in scatola (Il Paroliere, Scarabeo e Jago).
Il primo a fregiarsi dell'ambito titolo di campione italiano di giochi di parole è Luciano Bassetti, romano 34enne, analista IBM, già vincitore del 1° Campionato di Scarabeo.
Il campionato, nato grazie all'iniziativa dell'Editrice Giochi affiancata da Domenica Quiz, ha preso il via, con la sua prima fase per corrispondenza, il marzo scorso. Alla fine sono stati selezionati 16 concorrenti per la partecipazione alla finale. Tutti uomini tranne una sola concorrente femminile, Camilla Cacciari di Imola (Bo), che ha passato l'estate a risolvere i giochi di Domenica Quiz mentre il fidanzato pescava.
La finale, svoltasi a Milano il 16 e 17 novembre è stata un monologo di Luciano Bassetti che ha vinto tutte le prove in palio e si è giocato il titolo finale con Franco Ciccone di Ventimiglia. Bassetti si è portato a casa come premio un Commodore 64 più stampante e monitor, oltre naturalmente alla coppa e al titolo di campione italiano; gli altri 15 finalisti hanno vinto "soltanto" un Commodore 64 a cui, se vorranno, dovranno aggiungerci le periferiche.

EUREKA! ECCO LA SOLUZIONE

Così avrà detto il vincitore del famoso premio di 25.000 sterline messo in palio dalla Domark al primo solutore della penta-avventura storica "Eureka!".
E visto che si tratta di un quindicenne inglese, Matthew Woodley, e che 25.000 sterline sono in effetti circa 60 milioni di lire il suo urlo sarà stato sentito in tutto l'isolato.
Matthew ha infatti trovato il famoso numero telefonico che bisogna comporre giocando e risolvendo le cinque avventure, ambientate in cinque epoche diverse (preistoria, antichi romani, Inghilterra medievale, seconda guerra mondiale e tempi nostri).
Il fortunato vincitore deve il premio, in un certo senso, a suo fratello maggiore che, appena il gioco uscì, ne comprò una copia, ma poi dovette partire per l'università e quindi interruppe le sedute alla tastiera. Matthew fu allora catturato dal gioco e dalla speranza di vincere il premio. E così fu.
Matthew ha ricevuto il premio, un bell'assegno con su scritti tanti zero, al Personal Computer World Show di Londra dalle mani di due rappresentanti della Domark che sono anche riusciti a sorridere mentre salutavano le loro 25.000 sterline.
Venticinquemila lacrime stanno versando le altre decine di migliaia di giocatori che erano magari ad un passo dalla soluzione di Eureka!
"Mi comprerò un 128 con tutte le periferiche e investirò il resto" ha intanto dichiarato Matthew ai giornalisti che gli chiedevano come avrebbe speso tutti quei soldi.
Matthew ha aggiunto che darà una parte del premio al fratello che ha in qualche modo contribuito alla sua improvvisa (ma meritata) fortuna.

DIETRO LE QUINTE DI LIVE AID

Il più grosso avvenimento musicale della storia, il concerto Live Aid a favore delle popolazioni africane colpite dalla carestia, avrebbe pututo essere il più grosso incubo della storia per gli organizzatori che dovevano coordinare centinaia di rock star su due palcoscenici separati da un oceano per sedici ore consecutive.
Prima che venisse suonata la prima nota e Bob Geldof aprisse ufficialmente Live Aid, un gruppo di volontari, aiutati da due computer Macintosh, da una stampante e dal programma di software Jazz, era già al lavoro da una settimana per organizzare il megaevento.
Il programma Jazz, che è un foglio elettronico per eseguire calcoli complessi in modo visuale, è stato usato per produrre il piano minuto per minuto degli interventi musicali dei vari artisti.
Con Jazz è stata costruita una "griglia" di quasi 1000 righe, ciascuna corrispondente ad un minuto delle sedici ore dello spettacolo. Le colonne a destra di ciascun minuto, riportavano: i nomi dei musicisti in scena sui due palcoscenici in Inghilterra e USA, quali video venivano mandati alle varie reti televisive americane collegate e quali al trasmettitore che li rimbalzava in tutto il mondo, quali gruppi dovevano essere registrati su nastro per la trasmissione in differita per evitare sovrapposizioni con il gruppo in scena in Inghilterra e viceversa, ecc. Lo stampato finale, per darvi un'idea della complessità del lavoro, riempiva 32 pagine.
Grazie a questo "foglio elettronico" e al lavoro continuo, durante le sedici ore del concerto, dei volontari, giovani studenti reclutati alla Drexel University, vicina a Philadelphia dove si è svolto il concerto americano, Live Aid ha funzionato come un orologio svizzero senza mai sgarrare neanche di un minuto.
"A causa della complessità dell'evento, non ce l'avremmo mai fatta senza l'aiuto dei computer" ha poi dichiarato Mike Mitchell, presidente della Worldwide Sports & Entertainment Inc., la società che ha organizzato l'evento.
Quindi se anche voi avete seguito il più grande concerto rock della storia e vi siete entusiasmati nel vedere i vostri musicisti preferiti, ringraziate "Jazz" (e il Macintosh, ovviamente).

ARIOLASOFT INGAGGIA MINTER

Non stiamo parlando di pugili ma di un accordo tra due case di software.
L'Ariolasoft, uno dei più importanti distributori inglesi di computergiochi targati USA (è la distributrice ufficiale dei giochi Electronic Arts), ha annunciato di aver raggiunto un accordo con Jeff Minter, uno dei più originali autori/programmatori inglesi, e con la sua società, Llamasoft. Minter è l'autore di giochi come Attack of the Mutant Camels, Psychedelia, Mama Llama.
L'accordo prevede che alcuni titoli "scelti" della produzione di Minter verranno d'ora in poi editati, pubblicizzati e commercializzati dalla Ariolasoft.
Il primo gioco inserito in questo accordo è il nuovissimo Batalyx, compatibile con C64 e disponibile su disco e cassetta.
Batalyx è in realtà una "compilation" contenente sei giochi, ciascuno di essi basato su temi cari a Minter, noto per il suo maniacale interesse/amore per gli animali pelosi quali pecore, cammelli e lama.
Batalyx contiene i seguenti programmi-gioco: "Hallucin-o-bomblets", un gioco arcade che ha per protagonista un velocissimo androide; Attack of the Mutant Camels II, il secondo episodio del popolarissimo gioco; Syncro II, una nuova versione di un gioco che Minter aveva scritto per una rivista inglese; una routine di pausa per Psychedelia; Iridis Base e Cippy on the Run, due giochi il cui protagonista è Ancipital, altro vecchio personaggio della "fauna minteriana".
L'Ariolasoft è riuscita dove altri avevano fallito miseramente. Era infatti da tempo che Minter veniva corteggiato da diverse case di software perché realizzasse giochi per conto loro, ma fino ad ora aveva sempre declinato le offerte, preferendo restare in proprio. Il contratto con l'Ariolasoft è andato invece a buon fine perché Minter può continuare a produrre per la sua casa di software, avendo in più la possibilità di sfruttare la maggiore potenza di marketing della Ariolasoft per i giochi che via via questa sceglierà di editare.

FANTAGIOCHI STILE LUCAS

La Lucasfilm Games, la società del regista di Guerre Stellari: George Lucas,che ci ha già regalato giochi stupendi come Ballblazer e Rescue on Fractalus, continua ad offrirci (anche se a prezzi salati) giochi che non hanno niente da invidiare ai film del famoso regista.
I due nuovi giochi Lucasfilm (distribuiti in USA dalla Epyx e in Europa dall'Activision) o sono "The Eidolon" e "Koronis rift".
Eidolon è il nome di una strana macchina del XIX secolo, il cui inventore è svanito misteriosamente nel nulla. Sono rimasti solo i suoi schizzi e il suo diario di bordo, che raccontano di un regno magico — un labirinto di caverne — popolato da strane creature con nomi come Greps, Biter Birds e Bottlenecks. A bordo della macchina vittoriana dovrete addentrarvi nell'intricato labirinto, raffigurato attraverso una grafica a frattali, e scoprire che fine ha fatto il suo misterioso inventore.
In "Koronis Rift" siete invece un *techno-scavenger*, ovvero un tecno-spazzino, il cui compito è quello di recuperare manufatti della tecnologia degli Antichi. Nelle vostre peregrinazioni siete capitati per caso nella fenditura (geologica) Rift, il luogo dove gli Antichi sperimentavano le loro armi. Se riusciste a recuperare soltanto alcune di queste armi potreste diventare ricchi. Ma il vostro compito non è facile perché i Guardiani dei mutati genetici impediscono a chiunque di avvicinarsi alla tecnologia dei loro creatori. Insieme al vostro Science Droid dovrete quindi recuperare la giusta combinazione di armi e tecnologia che vi consentirà di arricchirvi.
Entrambi i giochi hanno una grafica eccezionale — quella a cui ci ha abituato la Lucasfilm Games – realizzata con un esteso uso della tecnica dei frattali, già utilizzata in Rescue on Fractalus.
I giochi sono disponibili per i computer Commodore 64/128, Atari e Apple.

DISCHI SCENARIO PER PILOTI PROVETTI

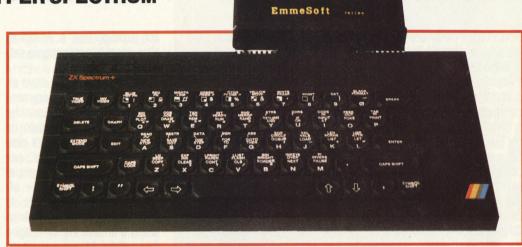
Gli amanti delle simulazioni di volo e in particolare del programma della sublogic, Flight Simulator II (senza dubbio il migliore nel suo genere), saranno contenti di sapere che sono in arrivo dei cosiddetti "scenery disk" che espandono l'ambiente di volo potenziale del programma.
La Sublogic ha preparato dodici dischi che coprono l'intero territorio continentale degli Stati Uniti. Ciascun disco copre una regione geografica degli USA e comprende i maggiori aeroporti, gli accessori per radio navigazione, città, autostrade, fiume e laghi situati nella determinata regione. Ciascun disco contiene sufficienti dati da consentire il volo visuale o strumentale.
Inoltre, saranno disponibili anche degli "STAR Scenery Disk", ovvero dei dischi che coprono un'area ancora più piccola con una quantità di scenari relativamente densa. Questi ulteriori "dischi scenario" sono principalmente destinati a coloro che intendono eseguire voli di "ricognizione turistica" poiché contengono palazzi, punti di riferimento geografici e riproduzioni dettagliate di tutti i maggiori aeroporti di ciascuna area.
I dischi-scenario sono attualmente disponibili per Commodore 64 e PC IBM, ma presto saranno compatibili anche con gli altri computer su cui gira il programma base.

INTERFACCIA MIDI PER SPECTRUM

Anche l'Italia quando ci si mette, fa le cose per bene. È il caso di Ultimidi, un'interfaccia per ZX Spectrum che consente di collegare e pilotare diversi strumenti MIDI simultaneamente tramite il buon vecchio Spectrum.

L'interfaccia, prodotta dalla Emme Soft di Torino (Via Accademia Albertina 29, 10123 Torino, Tel.: 011/878368) è in altre parole un sistema di controllo con sincronizzazione interna/esterna di facile utilizzazione, compatibile con la maggior parte dei "synth" oggi in commercio.

Ultimidi, il quale non richiede conoscenza alcuna dei linguaggi di programmazione, comprende un'interfaccia dotata di connettori MIDI in e out, Sync in e out e del software di controllo con le seguenti funzioni: Sequencer, Editori musicale, Registrazione digitale MIDI, salvataggio e caricamento sequenze. Il Sequencer ha una capacità di 8 tracce, ciascuna delle quali può contenere circa 3500 note. Vi sono due modi di inserimento della musica — a singola traccia e multitraccia —, la quale viene visualizzata direttamente sullo schermo secondo la notazione tradizionale, comprensiva delle informazioni di staccato, legato, terzine, ecc. L'Editor consente di correggere la musica inserita in qualsiasi momento, localizzando in due diversi modi la battuta da correggere: specificandone il numero o scorrendo la partitura battuta per battuta. Una volta che si è localizzato il punto desiderato si può cancellare una o più note, inserite pause e/o note, copiare battute lungo la partitura, ecc.

Le sequenze possono essere registrate su qualunque memoria di massa supportata dallo Spectrum (cassetta, microdrive, floppy disk) e possono essere riascoltate attraverso uno o più strumenti MIDI, assegnando in modo indipendente a uno dei 16 canali MIDI le tracce registrate e variandone il tempo di riascolto sia agendo sul clock interno che su quello esterno.

Ultimidi consente inoltre la registrazione digitale, riservando circa 38 K di area di lavoro nella memoria del computer, corrispondente all'incirca a 9000 note, grazie alla quale è possibile registrare fino a 10 sequenze diverse che possono poi essere riascoltate nell'ordine voluto.

Attualmente oltre al software base sono disponibili altri programmi, quali: Yamaha Dx7 Editor e Dump, Sci Sixtrack, che consentono la visualizzazione della memoria e dei parametri interni di questi sinth. Altri programmi invece in fase di elaborazione, e tra breve disponibili, sono: Juno 106 Dump, Yamaha Dx7 Functions Dump, Casio Dump e Delay MIDI.

BYTES

Era il lontano dicembre 82, poco prima di Natale, quando uscì nelle edicole italiane il primo numero di Videogiochi. Era però datato gennaio 83 ed è quindi con questo numero 33 che celebriamo il compleanno della rivista, oggi Videogiochi & Computer. Il merito è vostro, di tutti voi che ci avete sostenuto fino ad oggi e che continuate a farlo. Un po' di complimenti, però, crediamo di poterceli meritare anche noi della redazione: dal direttore al grafico, dal capo redattore alla segretaria di redazione, a tutti i collaboratori: lasciate ci quindi essere orgogliosi di questo risultato.

State tranquilli, il successo non ci ha dato alla testa e cercheremo di migliorare sempre più la rivista cosicché sia sempre al passo col frenetico mondo dei computer e con le vostre richieste. Insomma, non ci adagieremo sugli allori.

Dopo questa obbligatoria commemorazione veniamo al dunque. Cioè alle notizie e curiosità da tutto il mondo.

L'Electronic Arts ha posticipato il termine ultimo per l'invio del gioco originale creato con il programma Adventure Construction Set. La scadenza è stata portata al marzo 86, quindi i 1000 dollari di premio per il vincitore sono ancora in palio. Fatevi sotto, un vincitore italiano meriterebbe la copertina e se così sarà state tranquilli che lo faremo certamente...

A proposito di Adventure Construction Set, lo sapevate che già esiste, ovviamente in USA (e dove se no?) un ACS fanclub con tanto di newsletter e giochi realizzati con l'ACS da giocare? Beh, ora lo sapete. Per informazioni scrivere a Ken St. André (che si autodefinisce leader dell'ACS fanclub autorizzato), 3421 E. Yale, Phoenix, Arizona 85008, USA...

Sul settimanale economico Business Week è apparso recentemente un articolo sulla tecnologia in Unione Sovietica. Al suo interno c'è un'inter-

ERRATA CORRIGE

Nel numero di ottobre di VG&Co, nel servizio dedicato alle novità presentate al SIM HIFI Ives sono stati inseriti un paragrafo e delle foto relative dell'Amstrad all'interno di un paragrafo dedicato alle novità MSX della Philips. Per errore non è stato fatto, come per gli altri sistemi presentati, un paragrafo "dedicato". Ci scusiamo se i lettori ne sono rimasti confusi.

vista con Andrei Ershov, esperto sovietico in personal computer. Alla domanda se "esistono hackers in Russia?", Ershov risponde: "Certo. Noi li chiamiamo fanatici del computer. Alcuni ragazzi non riescono a staccarsi dallo schermo. Riceviamo telefonate dai parenti che chiedono perché i loro figli non sono ancora tornati a casa per cena. Preferiscono il 'computer center', presumo". Insomma, tutto il mondo è paese...
Gli amanti di Marble Madness saranno felici di sapere che sarà disponibile per home computer. Non si sa ancora quando sarà in commercio, ma una casa di software americana ne sta scrivendo la versione per Commodore 64 e Amiga...
Leggiamo su una rivista inglese che Monty on The Run ha un bug. Qualcuno di voi l'ha trovato? Sembra che l'autore abbia inserito nel programma un cosiddetto "cheat mode", cioè modo per barare. Basta scrivere semplicemente "I want to..." sulla tabella degli "high score". Sorry, neanche noi sappiamo qual'è l'ultim aparola...
Avrete notato la tendenza per il Natale, vero? I giochi-compilation. L'idea è venuta contemporaneamente a due case di software inglesi: Virgin e Ocean. La Virgin ha lanciato "Now Games", una mega-collezione che comprende sei giochi tra cui Lords of Midnight e Pyjamarama. La Ocean ha invece messo in commercio la compilation "They Sold a Million" (ovvero Hanno venduto un Milione) contenente giochi come Sabre Wulf e Jet Set Willy. Una buona occasione per avere questi giochi a prezzo economico sempreché, ovviamente, non facciano già parte della vostra softbiblioteca...
Buon 1986 da tutta la redazione di VG&Co e in particolare da Mr. Byte.
Mr. Byte.

COMPUTER PLAY 86

CHI. L'AICA, associazione italiana per il calcolo automatico, ripresenta nel 1986 la manifestazione Computer Play, che per la quarta volta farà "il punto" sulla situazione del complesso fenomeno dei giochi con il computer, e lo farà con la consueta competenza, autorevolezza e completezza.
DOVE E QUANDO. La manifestazione si terrà nell'ambito della più popolare fiera europea dell'elettronica "giovane", il SIM Hi-FI IVES (prima settimana di settembre, alla Fiera di Milano). Nel 1985 l'esposizione è stata visitata da oltre 150.000 visitatori, in prevalenza giovani e operatori di settore.
CHE COSA. COMPUTER PLAY è articolato su tre iniziative.
1) CALL FOR SOFTWARE: censimento, raccolta e valutazione di software ricreativo originale creato da hobbysti. Il bando viene lanciato all'inizio di gennaio, in modo che sia gli autori sia la commissione di valutazione dell'AICA possano disporre del tempo necessario a svolgere un buon lavoro. L'iniziativa si conclude nelle giornate del SIM-HIFI-IVES con la mostra dei lavori e con la premiazione dei migliori di essi.

2) WORKSHOP: una serie di lezioni sugli aspetti della programmazione maggiormente coinvolti nella realizzazione di un gioco per computer. I corsi sono a numero chiuso e si svolgono durante le giornate del SIM HI-FI IVES.

3) CONVEGNO SU GIOCHI E COMPUTERS: una mezza giornata, alla conclusione del Workshop e della premiazione, per riflettere sui diversi aspetti psicologici, didattici, sociologici ed economici dei computer games.
Sulle iniziative Workshop e convegno comunicheremo più avanti maggiori dettagli e una più ampia informazione.

A PAGINA 48 UN ANNO DI VIDEOGIOCHI

TOP '85

ViGi & CO

Per la prima volta dopo tre anni ci siamo finalmente decisi a fare una "classifica" dei migliori giochi dell'anno appena concluso.
In realtà non è una vera e propria classifica: noi non siamo per i voti e le graduatorie: ne abbiamo avuto abbastanza quando andavamo a scuola. Preferiamo dare la nostra opinione "ragionata", lasciando al lettore il compito di trarre da solo, e in piena autonomia, le sue conclusioni.
Che non sia una vera e propria classifica, lo si capisce leggendosi le "categorie" premiate. Ad esempio: "Il più adatto alle feste di compleanno", "Il miglior salto mortale dell'anno", "Il più stupido personaggio dell'anno".
Più che altro abbiamo voluto mettere giù, nero su bianco, le nostre impressioni sul panorama del gioco elettronico.
È una "lista" basata sulle impressioni e i ricordi dei giochi che ci hanno colpito e impressionato positivamente nell'85, anche quando le categorie sembrano aver poco a che fare con la qualità di un gioco. Non è una lista sistematica e metodica, ma è la lista dei giochi che più abbiamo giocato e che più ci hanno divertito, anche quando, a volte, ci hanno deluso.

IL MIGLIOR AFFARE
Rockford's Riot (Monoligth)

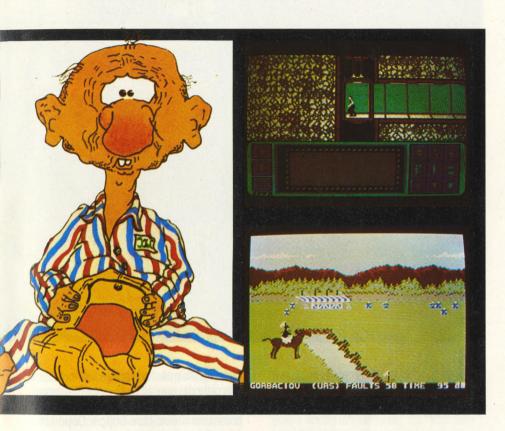
La cassetta contiene due giochi, uno su ciascuno dei due lati. Da una parte Rockford's Riot e dall'altra il primo gioco della serie, ovvero Boulder Dash. Ovviamente, al prezzo di uno. Più di così...

IL PIÙ FRENETICO
Ballblazer (Lucas film)

L'animazione di questo gioco è insuperabile: sfidiamo chiunque a trovare uno "scrolling" più fluido di quello del campo-scacchiera di Ballblazer. Il gioco è altrettanto entusiasmante soprattutto — anzi — soltanto e se è giocato contro un avversario in carne ed ossa. La colonna sonora poi, con la musica improvvisata in stile quasi jazzistico, vale da sola il gioco.

IL MIGLIOR PUGILATO ELETTRONICO (Barry McGuigan's World Boxing Championship (Activision)

È stato uno degli ultimi, se non l'ultimo, gioco di pugilato arrivato sul mercato e forse proprio per questo è il migliore. L'unico difetto è forse la prospettiva (di lato), ma la possibilità di definire l'allenamento e il carattere dei pugili, quindi il tipo di pugile, lo rendono il più poliedrico tra quelli in com-

mercio. Senza contare che anche la dotazione di colpi (in totale 8) è tra le più varie.

IL PERSONAGGIO PIÙ SIMPATICO
Wally Week (Mikro-Gen)

Wally è il personaggio più simpatico dell'anno. Lui e la sua "gang" di scassatissimi amici tra cui figurano un punk e un hippie. I tre giochi della serie nata con Pyjamarama sono fra l'altro tre dei capolavori grafici dell'anno (soprattutto nella versione per Spectrum) e la struttura dei giochi, anche se sta diventando un po' troppo ripetitiva con l'andar del tempo, è ben ideata e congegnata.

IL MIGLIOR CALCIO ELETTRONICO
Match Day (Ocean)

Senza dubbio il miglior calcio elettronico: dribbling, corner, cross, ecc. La "profondità" del gioco e il controllo di palla sono meravigliosi. Da giocare assolutamente con i joystick, a meno che non siate la Dea Kalì. Peccato che sia solo per Spectrum!

IL MIGLIOR SALTO MORTALE DELL'ANNO
Impossible Mission (Epyx)

L'uomo di Impossible Mission, impeccabilmente vestito con gilé nero e camicia bianca, esegue (nella versione per Commodore 64) il miglior salto mortale del mondo dei computer. Ovviamente il gioco è molto di più di un semplice salto mortale: è uno dei migliori dell'anno. Punto.

IL MIGLIOR GIOCO SPORTIVO
Summer Games II (Epyx)

La seconda "puntata" dei giochi olimpici elettronici ha fatto meno sensazione della prima, forse a causa del fatto che non era una vera e propria novità, ma ha comunque continuato la "tradizione" cominciata con SG I dimostrando che la Epyx è forse la migliore casa di software americana nel campo dei computer giochi. Summer Games II ha nuovamente impressionato per la grafica: ma l'avete visto l'atleta che si scalda i muscoli prima del salto triplo? Fantastico!

IL PIÙ ORIGINALE
Deus Ex Machina (Automata)

È il primo gioco con colonna sonora su cassetta separata: già questo basterebbe

per vincere il premio. Il concetto più originale nel campo dei computer giochi da quando Nolan Bushnell ideò Pong lo rende insuperabile. Questo gioco — anzi, gioco è un insulto — questa esperienza audiovisiva avrebbe potuto ridefinire il software per computer, ma non è stato capito. Comunque sia, se non lo giocate potete sempre stare a guardarlo: è un film!

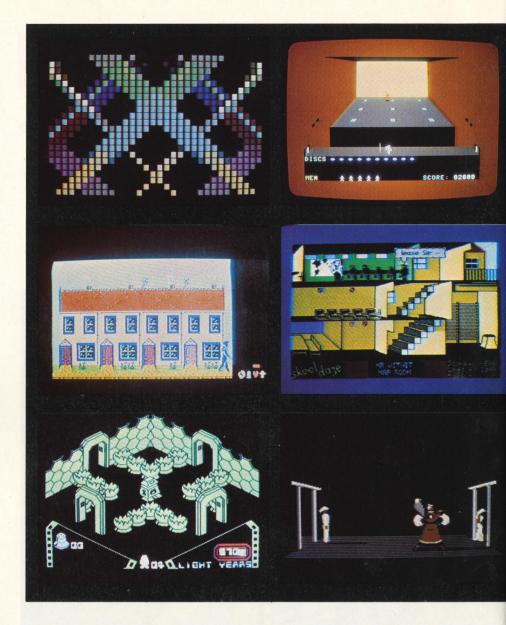
IL PIÙ ADATTO ALLE FESTE DI COMPLEANNO
Psychedelia (Ilamasoft).

Jeff Minter — l'ideatore di Psychedelia — ha creato l'equivalente luminoso di un sintetizzatore musicale. Questo è un programma da usare nelle feste di compleanno per creare un'originale "colonna video" che accompagni la musica del giradischi. Farà colpo su tutti gli invitati.

IL PIÙ DISCUTIBILE
Raid Over Moscow (Access)

In un periodo in cui si parlava tanto di armi atomiche e della loro limitazione per evitare che la Terra faccia la fine di uno dei tanti invasori di Space Invaders, l'uscita di questo gioco è sembrata ai più quantomeno inopportuna, se non quasi provocatoria. Ciò nonostante, Raid Over Moscow è stato un grosso successo un po' dappertutto: la grafica e la dinamica del gioco sono, in effetti, di ottimo livello. Se considerato solo in quest'ottica va considerato un buon gioco.

IL MIGLIOR GIOCO POP
Frankie (Ocean)

È stato uno dei più chiacchierati: erano in molti, in Inghilterra, ad aspettarsi un gioco scadente che cercasse di vivacchiare della popolarità del gruppo, Frankie Goes To Hollywood, leader nelle classifiche di vendita di mezzo mondo. Invece, la Ocean ha messo a punto un ottimo gioco, stupendo graficamente nella versione per C64, in grado di camminare con le proprie gambe, cioè di essere valutato per il gioco in sé, e di non appoggiarsi alle stampelle della fama del gruppo da cui prende il titolo.

LA MIGLIORE PARODIA DEL MONDO SCOLASTICO
Skool Daze (Microsphere)

Arrivare in classe prima del suono della campanella, superare interrogazioni trabocchetto, fare dispetti al compagno di classe "secchione", insomma se questa non è la vita dello studente tipo, poco ci manca. E se Skool Daze non è il miglior gioco "scolastico" in assoluto, poco ci manca.

L'ALGORITMO PIÙ SFRUTTATO
Uno qualunque degli algoritmi della Ultimate

Un algoritmo di Knight Lore/Alien 8, ad esempio, o di Staff of Karnath/Entombed/Blackwyche. Non c'è che dire, la software house di Ashby-de-la-Zouch ha la capacità di duplicare quasi ad libitum il valore commerciale dei suoi algoritmi pur mantenendo una certa originalità e senza dare l'impressione di svendere troppo. Dopo tutto, Alien 8 è stato uno dei successi dell'anno pur essendo nella struttura simile a Knight Lore. Come sempre succede, l'importante è sapersi vendere.

IL MIGLIOR KARATE ELETTRONICO
Karateka e The Way of Exploding Fist (Broderbund/Melbourne House).

Qui c'è un "pari merito". Infatti non siamo riusciti a deciderci quale di questi due giochi è il migliore: "Karateka" eccelle nella fluidità dei movimenti e nella perfetta animazione, da cartone animato, dei karateka (senza contare la trama e le scenette da

film, come la cacciata in cella della giovane donna). "The Way ecc." invece merita questa "nomination" per la ottima simulazione del karate, per la varietà delle mosse, insomma per essere la migliore versione elettronica di questa nobile arte marziale giapponese.

IL MIGLIOR "FUMETTO" ELETTRONICO
Spy vs. Spy (First Star).

Il pregio di questo gioco è proprio nell'abilità con cui l'autore/programmatore è riuscito a ricostruire su schermo l'atmosfera del fumetto. Neanche l'autore della strip, se sapesse programmare, avrebbe potuto fare di meglio. Dal punto di vista grafico, sono da segnalare l'animazione quasi da cartone animato e l'idea e l'ottima esecuzione dello schermo in Simulvision (in parole povere, diviso in due). Lo spirito della strip di Antonio Prohias (pubblicata sulla rivista americana MAD) è altrettanto ben catturato dalla meccanica del gioco, dalle folli trappole a vostra disposizione, dal "trapulator". Uno dei migliori giochi per due dell'anno.

IL PIÙ SCONFINATO
Doomdark's Revenge (Beyond)

I 40.888 schermi, o meglio, punti di vista, di Doomkark's Revenge rappresentano lo scenario più vasto e sconfinato in un gioco per home computer. Altro che le 16.065 "celle" di Multiplan!
Il gioco è un misto di adventure e war game. L'avventura è più un accessorio che un gioco a sé stante: il nocciolo di Doomdark's Revenge è, come già per Lords Of Midnight, la simulazione di guerra. E che simulazione di guerra! Qui non si parla di due eserciti su un campo di battaglia, ma di un paese, Icemark, con città, templi, catemontuose, palazzi, fortezze e pianure sconfinate dove si muovono come su una scacchiera numerosi eserciti. Gioco d'alta strategia.

IL PIÙ EDUCATIVO
Chipwits (Mindscape)

Spesso i giochi educativi ti insegnano a sommare 2 + 2, come se quello fosse il massimo che un "videogioco" può insegnare.
Chipwits dimostra che possono esistere giochi educativi non banali. E non necessariamente solo per bambini. Non sono solo i bambini che devono imparare.
Con Chipwits potete "programmare", tramite un'interfaccia utente simile a quella del Macintosh (icone, finestre, barre dei menu, ecc.), dei robot conferendogli qualità e modi di comportamento quasi-umani cosicché possano sopravvivere in disparati ambienti.
Sembra ed è un gioco divertente, ma fa anche funzionare la testa.

I PIÙ "TELEFONATI"
Hulk e Spiderman (Adventure International)

Il primo e secondo episodio della serie Questprobe sono senza dubbio i giochi d'avventura più "telefonati" dell'anno. Le telefonate ricevute in redazione riguardanti questi giochi non si contano. E non parliamo delle lettere che sono state una valanga e continuano ad arrivare a tutt'oggi. Evidentemente piacciono. E in effetti, pur disponendo di un banale parser, le due avventure ispirate ai supereroi Marvel si distinguono per l'intelligente difficoltà e per la calibrata costruzione del gioco.

IL GIOCO PIÙ LABORIOSO
Gyron (Firebird)

C'è voluto più di un anno per completarlo. Solo per la parte del programma che disegna le sfere ci sono voluti tre mesi. Per fare Gyron, i quattro autori/programmatori hanno dovuto riscrivere le routine di disegno della ROM, decuplicandone la velocità

TOP '85

d'esecuzione. Hanno dovuto modellare un mondo tridimensionale con infinite possibilità di punti di vista e su di esso vi hanno aperto due finestre (la veduta in soggettiva e in pianta) per osservarlo.
Ma il risultato si vede: Gyron è un gioco difficile, ma coinvolgente, maniacale. Un gioco graficamente ineccepibile, scritto per giocatori seri, che non si demoralizzano alla prima difficoltà.

IL PIÙ DELUDENTE
Hacker (Activision)

Poteva essere un gioco stupendo, forse il migliore dell'anno. Purtroppo, è incompiuto. Intendiamoci! Vi appassionerà tantissimo: farete fatica a staccarvi dalla tastiera e dal joystick e vorrete sempre fare un tentativo in più, della serie "Questo è l'ultimo, prometto!". Buon segno quando accade con un videogioco. Ma la passione si smorza man mano che vi avvicinate alla soluzione, perché vi accorgerete che, quello che pensavate fosse soltanto il primo livello, è invece l'obiettivo e la fine del gioco. Ma ha una vita troppo breve: mettendocisi d'impegno, e prendendo molti appunti (come fanno i veri "hacker"), lo si può risolvere in due/tre giorni. E poi? Si vorrebbe continuare a giocare e invece è finito! La delusione è cocente. Ecco perché non si poteva "salvare"! Comunque, bella l'idea di stampare la prima pagina del Washington Post come premio "hard copy" al solutore.

IL PIÙ ANTIVIDEOGIOCO
Radio Control Flight Simulator (J. Fallend Software).

Questo gioco (gioco?) non ha niente a che vedere con i videogiochi tradizionali: non c'è nessun obiettivo da raggiungere, nessuna invasione da contrastare, nessuna casa, castello, grotta, ecc. da esplorare: insomma non c'è niente da fare se non comandare con il joystick un aeroplano come fosse un modellino in balsa, facendogli fare evoluzioni più o meno spericolate nello stretto spazio dello schermo televisivo. Nel caso l'aereo precipitasse, sullo schermo verrà visualizzato il costo delle riparazioni.

Tutto qui. Una volta che vi siete stufati, fate altro.

LA MIGLIORE AVVENTURA
System 15000 (Ferranti & Craig)

Forse la conosciamo soltanto in dieci in tutta Italia, ma vi garantiamo che questa è la migliore avventura per home computer dell'anno (anche se risale al Natale 84, più o meno, da noi è arrivata nell'85). System 15000 vi fa vivere con un realismo superlativo l'esperienza dell'hacker: l'emozione di scoprire password segrete e codici d'accesso, di violare computer riservati, di accedere abusivamente a banche dati "on-line", senza andarsi a cacciare nei guai.
È difficile, anzi difficilissimo, ma sinceramente non capiamo perché non abbia avuto successo. Non sempre i migliori vengono riconosciuti per quello che valgono. Questa è una di quelle volte.

LA MIGLIORE SOFTWARE HOUSE DELL'ANNO
Beyond

Il dado è tratto. Erano in ballo diversi nomi per questo titolo, ma alla fine l'ha spuntata la Beyond. Ci ha regalato Doomdark's Revenge (il secondo stupendo episodio della serie dei "signori della mezzanotte"); Spy vs. Spy 1 e 2; Shadowfire, l'originale avventura senza testo (con l'aggiunta del "Tuner" per prolungarne la vita all'infinito o quasi); il miglior affare dell'anno con Rockford's Riot, che è anche uno dei migliori giochi d'azione dell'anno; due — diconsi due — nuove "etichette" come la Monolith e la Nexus, che grazie ai titoli già presentati o preannunciati promettono di diventare tra le migliori dell'86.
E poi bisogna anche dire che è inglese e questo nostro riconoscimento va a premiare in generale la produzione inglese di software che si sta dimostrando nel complesso più originale e creativa di quella americana, come avviene anche nel campo musicale.

IL MIGLIOR CONSTRUCTION SET
Racing Destruction Set (Electronic Arts).

Anche se il nome farebbe pensare al contrario, questo è un "construction set". E per giunta il migliore dell'anno.
Vi sono più opzioni costruttive in questo gioco di quante ne possiate desiderare. La vostra maggiore limitazione sarà l'imbarazzo della scelta.

LA MIGLIOR UTILITY
The Print Shop (Broderbund)

La Broderbund ha trasformato migliaia di possessori di home computer in "stampatori" di biglietti d'auguri, carte da lettera intestate, striscioni, volantini pubblicitari, ecc. Le cose che si possono fare con que-

sto Print Shop sono infinite e la semplicità con cui si usa il programma, grazie ai suoi semplici menù, è un bonus supplementare. Se avete un home computer, non potete non avere Print Shop.

IL MIGLIOR GIOCO DELL'ANNO
Elite (Acornsoft/Firebird).

Quando uscì la versione originale, un giornalista della rivista inglese Personal Computer News scrisse che in redazione anche i più fedeli sostenitori del Commodore 64 commentarono che "vale la pena comprare un BBC solo per giocare ad Elite".
Elite, creato da due studenti dell'Università di Cambridge, Ian Bell e David Braben, è infatti il gioco più completo, complesso e avvincente creato per un home computer.
È un gioco per "videogiocatori" completi: abili, veloci, intelligenti, furbi e esperti in tutte le arti del gioco elettronico. Per raggiungere l'obiettivo del gioco, cioè ottenere il titolo di "elite", bisogna armarsi fino ai denti e sostenere battaglie spaziali all'ultimo laser. Ma per armarsi fino ai denti bisogna diventare abili mercanti così da acquisire "crediti" che vi consentano di acquistare le armi che possano garantirvi la sopravvivenza. E una volta acquistate le armi bisogna saperle usare con maestria in accanite battaglie spaziali contro astronavi spesso più veloci, manovrabili e meglio armate della vostra. Insomma, come direbbe Guido Angeli bisogna "provare per credere".
Elite non può essere raccontato. Deve essere giocato per capire il lavoro di programmazione che ci sta dietro. Deve esere giocato per apprezzarne i pregi. Deve essere giocato per capirne i segreti. Vi ci vorranno veramente diversi mesi prima di esplorarne la profondità e le sottigliezze che fanno di questo gioco il migliore in assoluto dell'anno.
Su questo non abbiamo alcun dubbio. Elite è una nuova generazione di gioco elettronico che vi farà venire i nervi a fior di pelle, vi consumerà le cellule del cervello, vi lascerà in uno stato di confusione fisica.
Insomma è un gioco che crea dipendenza e il primo che può vantare a ragion veduta il titolo di "megagioco".

GIOCOMPUTER

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

TYPE-ROPE WITH MISTER TRONIC

Produttore: ***MASTERTRONIC***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Compatibilità:
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 7.900***

Dite la verità, quando vi trovate in un negozio di computer ed avete l'intenzione di dilapidare tutte le vostre sostanze nell'acquisto di un programma per il vostro Spectrum, non siete forse di quelli che tralasciano senza indugi la sezione — se mai ve ne fosse una — dedicata ai giochi educativi per optare verso qualche titolo ben più roboante che promette (e magari non mantiene) fantasmagorici scontri galattici contro terribili 3D-hyper-turbo-invaders?

Siamo sicuri che nella maggioranza dei casi avviene proprio così perché, di fatto, nei confronti dei programmi del cosiddetto filone educativo, l'utente è portato ad una istintiva avversione.
State tranquilli, non è certo nelle nostre intenzioni tediarvi con una crociata a favore del genere, né tantomento di illuminarvi sulle apprezzabili finalità che il software educativo persegue e realizza da tempi immemorabili.
Il problema è, piuttosto, che per questa sorta di ostracismo si corre il rischio di non considerare, volutamente o meno, titoli che invece meriterebbero il massimo rispetto anche e soprattutto nella parte che è sempre stata considerata la più carente in questo tipo di programmi: il divertimento.
È proprio per questo dunque che ci è sembrato il caso di segnalarvi TYPE-ROPE, che appartiene senz'altro a quest'ultima categoria.

IL GIOCO — Dopo qualche minuto di caricamento alleviato peraltro dal solito variopinto quadro di presentazione, c'è appena il tempo di inserire il proprio nome nel computer per un fugace momento di gloria e poi si va ad incominciare.
Lo schermo di gioco è uno ed unico ed il filo conduttore degli avvenimenti sempre lo stesso. Mistertronic, l'impavido ed eroico rappresentante della casa produttrice, creato ad immagine e somiglianza del più noto Capitan America di marveliana memoria, ha sei amici alquanto imprudenti.
Costoro infatti, per ragioni al di là della nostra comprensione, non trovano di meglio da fare che restare impigliati a turno in una diabolica ragnatela formata da quindici corde tese, il cui meccanismo di rottura è regolato alle estremità di ciascuna da due simboli alfa numerici.

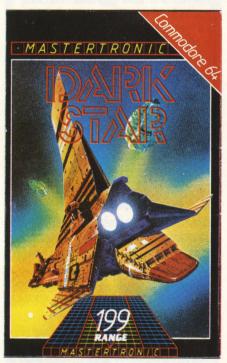
Mistertronic, che evidentemente non ha tempo da perdere con queste quisquilie, demanda a voi il compito di sbrogliare la matassa di fili che lega i suoi amici ricor-

dandovi però che per completare la liberazione di ogni personaggio intrappolato dovrete sottostare a rigorosi limiti di tempo.
Lo schermo presenta sul lato sinistro la diabolica trappola, tra le cui ingarbugliate trame ritroverete di volta in volta uno dei sei amici di Mistertronic, inguaiato come non mai.
Le corde che legano i personaggi, l'abbiamo detto, sono quindici ed alle due estremità di ciascuna di esse sta un simbolo alfanumerico.
Per rompere uno dei lacci e compiere dunque un piccolo passo verso la liberazione di un prigioniero bisognerà anzitutto aguzzare la vista per scovare, in quella confusione di fili aggrovigliati, quali sono le estremità di una stessa corda.
Quando saremo ben sicuri di esserci riusciti non resterà che premere i tasti corrispondenti ai due simboli raffigurati sul video in prossimità dei due capi.
Se la scelta si rivelerà esatta la corda scomparirà e potremo così procedere per identificare un'altra sino alla completa liberazione del personaggio.
Il lato destro dello schermo è invece occupato quasi per intero da un bel disegno di Mistertronic, tra le cui mani spicca una clessidra che riporta il tempo ancora a disposizione per sciogliere tutti i lacci. Completano il quadro i rilievi del punteggio realizzato, dell'high-score della giornata e, in alto a destra, la raffigurazione stilizzata dei sei personaggi da liberare, che sono nell'ordine un bambino, un coniglio, un pagliaccio, un robot, un cane ed un fantasma (?). Tutto qui. Avrete a questo punto senz'altro capito che siamo al cospetto di un gioco semplicissimo ma certamente non facile.
Tanto per cominciare le corde sovente sono ingarbugliate a tal punto da rendere molto difficile la pronta individuazione dei capi di una stessa corda, e poi il tempo a disposizione è davvero un po' pochino.
Ciò rende il gioco frenetico ed appassionante, ma soprattutto vi obbligherà ad imparare a riconoscere al tatto i tasti dello Spectrum, con indubbi vantaggi per le vostre capacità di dattilografo.
Non c'è a questo punto una strategia che valga la pena di essere consigliata perché tutto dipende dalla velocità con cui sarete capaci di individuare le due lettere (o i numeri) ai capi di una stessa corda e dalla tempestività con cui premerete i tasti corrispondenti. Inutile dirvi che la completa assenza di trucchetti che diano qualche vantaggio rende il gioco ancora più appassionante per ardimentose sfide tra amici.

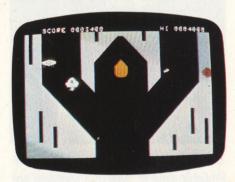
CONCLUSIONI — TYPE-ROPE è un gioco che non si allinea certo con i filoni dominanti del software per Spectrum, eppure ha molte caratteristiche che lo rendono meritevole delle vostre attenzioni.
Semplice in modo disarmante, dotato di un meccanismo di gioco decisamente intrigante e di una grafica ben curata e molto gradevole, ha l'unico difetto di... costare solo 7.900 lire!

Danilo Lamera

DARK STAR

Produttore: ***MASTERTRONIC***
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatibilità:
Supporto: ***CASSETTA***
PREZZO: ***L. 7.900***

Come nel film di John Carpenter la Dark Star del titolo, anche in questo gioco della Mastertronic, è un'enorme astronave corazzata che sparge morte e distruzione per le galassie che attraversa. Il vostro gravoso compito sarà quello di eliminarla dopo una frenetica corsa al suo interno.

IL GIOCO — Invece come nel film di George Lucas, il magnificente Guerre Stellari, una piccola nave spaziale si cala all'interno del canale principale del più pericoloso ordigno bellico nemico, ma se nel pluridecorato film di George Lucas si trattava di neutralizzare uno smisurato satellite meccanico, ora è da debellare un'insidia mobile: la Dark Star appunto (beh, in fondo c'è una certa assonanza con la Death Star di Guerre Stellari), una nave spaziale delle dimensioni di un pianeta, risultato di una tecnologia assoluta, capace di seminare distruzione e morte, beh piantiamola con tutti questi attributi se no passa la voglia di giocarci! Proprio la consapevolezza, la sicurezza dell'invulnerabilità sono il punto debole di questo meraviglioso prodotto della tecnologia: l'equipaggio della Dark Star è ignaro del fatto che forse una piccola astronave, immettendosi nella sua vena primaria, il canalone, potrebbe coprirne l'interna distanza fino a violare l'area del nucleo centrale: un cuore termonucleare che, leso, scatenerebbe una serie di esplosione a catena che dilanierebbero l'odiata nave. I "no-

stri", che ne hanno intuito il difetto inviano squadriglie di "Skyeagles" ("quile del cielo") che, fingolarmente, dovranno insinuarsi sempre più profondamente nell'anima della Dark Star per raggiungerne e neutralizzarne il nucleo. Detto così, sembrerebbe facile: sappiate però che il canalone principale è disseminato di torrette cannoneggainti che non esiteranno al vostro passaggio a scaricare il loro potenziale bellico, cosa che faranno anche orde di astronavi che vi si pareranno davanti nel tentativo di eliminarvi. Ma come disse Darth Vader al Grande Moff Tarking: "Non essere troppo fiero di questo terrore tecnologico che hai costruito...". Ben detto Darth!

Paolo Cardillo
& Fabio D'Italia

TI INVADERS

INVASORI TI
Produttore: ***TEXAS INSTRUMENTS***
Sistema provato: ***TI-99/4A***
Supporto: ***CARTUCCIA***
Prezzo: ***L. 30.000***

Probabilmente se avessimo aspettato ancora un po' a recensire questa cartuccia, l'avremmo fatto presso un antiquario di cimeli informatici la cui vetrina sarebbe stata riempita da Pong e dalle innumerevoli versioni, un po' impolverate, di Space Invaders.
Nonostante ciò eravamo alla ricerca di un "classico" in una versione abbastanza simpatica e la scelta è caduta su questo TI Invaders, una versione Abarth dei celebri invasori spaziali.

IL GIOCO — È davvero ben riuscito sia come colore che dinamica in quanto vi sono alcune particolarità che lo rendono più divertente e giocabile degli altri.
A mio avviso tra le più riuscite vi è l'effetto scenografico dell'astronave terrestre (la vostra) quando viene colpita: verrà distrutta solo la parte dove è caduto il proiettile nemico e l'astronave così malconcia verrà

trasportata al centro dello schermo ove una piattaforma la trasferirà nei sotterranei in attesa di riparazione e ne caricherà una "buona" con la quale continuare la lotta, trasferendola in superficie.
In assenza di astronavi di riserva disponibili, invece, si assisterà ad una simpatica scenetta: una delle astronavi nemiche si staccherà dal gruppo, e scriverà il "Game Over", cancellerà i "sotterranei" e, insieme alle compagne, si metterà a ballare in attesa che si ricominci a giocare.
Sono piccolezze se vogliamo, ma sommate tutte insieme fanno di un gioco qualunque un bel videogame.

OBIETTIVO — Preciso e categorico: distruggere tutte le astronavi nemiche senza esaurire le proprie ; per i più materialisti tutto ciò si traduce nell'eterno inseguimento all'High Score (e magari anche oltre...).

COMANDI — Con i tasti "S" e "D" si dirige l'astronave rispettivamente a sinistra e a destra mentre la "Q" rappresenta il Fire.

VARIANTI — Se un appunto può essere fatto a questo game è proprio alla voce variante: ce ne sono solamente due.
La prima è denominata "Merely Aggressive" ed è la meno difficile delle due ; gli aggressori fanno fuoco a caso, ignorando la posizione del lanciamissile terrestre.
Nella seconda, invece, gli avversari sono "Down-right Nasty", cioè apertamente ostili: dirigono il tiro direttamente sulla vostra astronave.

SCHERMI — E qui c'è una piccola novità rispetto allo Space Invaders tradizionale: una volta distrutta un'intera flotta non ne comparirà subito un'altra ma ci sarà una specie di Challenging Stage nel quale comparirà un'astronave rossa che varrà (all'inizio) 30 punti.
Mentre se non viene colpita attraverserà tutto lo schermo senza colpo ferire, ogni volta che verrà scentrata aumenterà progressivamente il suo valore e rimpicciolirà man mano ; inoltre, ad ogni colpo subìto, invertirà la direzione di marcia in modo tale che, con un sufficiente intervallo di tempo tra un colpo e l'altro, è possibile farla "rimbalzare" da un lato all'altro dello schermo.
Oltre al Challenging Stage, le altre videate presenti nel gioco sono quella iniziale che riporta qualche indicazione utile nonché delle mini-istruzioni del videogame stesso, e quella del gioco normale ove compaiono in basso i depositi delle astronavi terrestri, poco più sopra il lanciamissile terrestre in azione, indi la serie di bunker e sopra a questi la flotta di alieni. Sopra di loro vi è uno spazio orizzontale dove transiterà occasionalmente un'astronave gialla del tutto simile a quella del Challenging Stage che però è rossa.
Mentre per quest'ultima l'importante era colpirla prima che uscisse dallo schermo, per la gialla bisogna essere il più precisi possibile e colpirla nel centro per ottenere il maggior punteggio.
Infine sopra la zona di passaggio della "Yellow Saucer" ci sono gli indicatori del punteggio in corso (a sinistra) e dell'high score (a destra).

PUNTEGGIO — Per quanto riguarda la flotta i punteggi sono proporzionali alla quota delle astronavi: più in alto sono e più punti valgono ; le file basse valgono da 5 a 10 punti, quelle intermedie da 10 a 20 mentre le più alte variano tra i 20 ed i 30 punti.
L'astronave gialla varia dai 25 punti se colpita sui bordi, ai 300 punti se "infilata" al centro ; quella rossa inizia da 30 punti ed aumenta il suo valore man mano che si rimpicciolisce.
Personalmente il valore massimo che sono riuscito a registrare è di 167 punti quando l'astronave era ridotta ad un puntino rosso.
Ci sono poi vari bonus al ragggiungimento di determinati punteggi: ogni 3000 punti verrà costruita una nuova astronave di riserva mentre ogni 10000 cucuzze ne verrà riparata una di quelle rotte: avete capito la differenza? Io no!

STRATEGIA — Per ottenere dei buoni punteggi ai giochi di tipo Invader vi sono poche ma efficaci regole: bisogna portarsi in un angolo dello schermo e da lì eliminare le file verticali di alieni ad una ad una sino a quando il nostro lanciamissili è più vicino al bordo dello schermo di quanto non lo siano gli alieni.
Non appena si viene superati bisogna trasferirsi dall'altro lato dello schermo eliminando tutta o quasi la fila orizzontale inferiore senza ostinarsi nel voler eliminare tutta la fila verticale che farebbe solo perdere ulteriore tempo inultimente e produrrebbve uno sforzo continuo per poter fare un interminabile slalom tra i colpi nemici. Giunti all'altra estremità del video bisogna comportarsi nello stesso modo visto sino a qui.
Le astronavi gialli che sorvolano ogni tanto lo schermo sono di un dangerous incredibile in quanto nel disperato inseguimento all'UFO ci si dimentica degli alieni che sparano e ce ne si ricorda solo quando una delle astronavi buone sparisce dal nostro deposito; quindi attenzione perché non sparano ma fanno più male delle altre.
Chiudo con un paio di suggerimenti coniati appositamente per il Challenging Stage: sparate quando il disco volante ha superato la metà dello schermo perché altrimenti non farete più a tempo a colpirlo un'altra volta e ricordatevi che quando dovete spostarvi è necessario smettere di sparare; ciò vi tornerà particolarmente utile nello schermo principale quando eliminerete le astronavi più in basso: se vedete che lasciano partire un colpo su di voi smettete immediatamente di sparare e scansatevi al più presto; sentirete un po' di caldo ma lascerete intatto e lindo il vostro bel lanciamissili!

CONCLUSIONI — Una volta tanto si possono fare i complimenti ad un prodotto che, benché già trito e ritrito, non meriti l'appellativo di "solita scopiazzatura", in quanto la Texas ha davvero fatto grande un videogame già di successo che nulla ancora sembrava potesse dare.

Alessandro Diano

CHILLER

Produttore: ***MASTERTRONIC***
Sistema provato: ***MSX***
Compatibilità: ***C64 SPECTRUM***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 7.900***

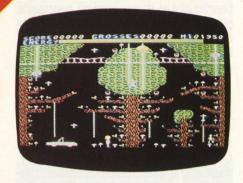
Se sia Billie Jean o Brooke non è dato sapere, sta di fatto che Micheal, o meglio la sua controfigura, la sta cercando disperatamente e con grande sprezzo de pericolo.
Nella versione originale Micheal era inequivocabilmente Micheal Jackson e, se qualcuno avesse avuto dubbi in merito, la colonna sonora, ispirata alla title track dell'LP più venduto nel mondo, sarebbe bastata a fugarli. Nessun dubbio hanno avuto i legali di Mr. Jackson chiedendo, per i diritti di sfruttamento dell'immagine, un bel mucchio di soldoni.
Così nella versione per MSX sono cambiate un po' di cose e, se non ne avete già abbastanza, Micheal lo dovrete vedere in azione da qualche altra parte.
Ma la sua aura aleggia ancora nel gioco e a zombie, spettri e mostriciattoli vari, il ricciolino non è mai stato simpatico. Decidono così di rapirgli la fidanzata.

IL GIOCO — Cuor di leone Micheal si lancia alla ricerca della sua bella, ma è tanta la preoccupazione che si dimentica di far benzina e così il suo cabriolet azzurro si ferma nella foresta.
Lì comincia la sfida contro le forze del male. Funghi azzurri, pipistrelli, esseri striscianti, scheletri, ragnoni e zombies sono i vostri nemici: qualsiasi contatto con loro vi toglierà energia.
Dalla vostra ci sono i porcini viola, funghi benefici che vi danno l'energia necessaria per superare le improbe prove predisposte dal Maligno.
Il movimento può essere controllato dal joystick o dai tasti cursore.

LA FORESTA — Platani secolari vi circondano addobbati come alberi di Natale: tra i rami le prime 5 croci blu da raccogliere.
Come ogni schermo d'apertura che si rispetti anche questo serve da allenamento: è molto importante, quindi, provare soluzioni e rapporti, osservare le reazioni sia vostre che dei vostri nemici.

Attenzione, dovete risparmiare più energia possibile perché nello schermo seguente non avrete la possibilità di reintegrarla.

IL CINEMA — Un bibitaro incappucciato è l'unico essere vivente nella sala di un cinema diroccato.
Non avvicinatevi. Non vende né Coche né cornetti ma vi frega energia.
Da evitare anche i pezzi d'intonaco che cadono dal soffitto e i corridoi. Si passa sulle poltrone e si sale per motivi strani dalla galleria alla platea. Se avete risparmiato abbastanza energia, questo schermo non dovrebbe riservarvi grossi problemi.

IL GHETTO — Sorge ai margini della foresta e vi si respira quell'aria pulita e fresca che fa dei ghetti di tutto il mondo zone residenziali molto ambite.
Tra un palazzo fatiscente e l'altro, invece di poliziotti, spacciatori di droga e dancebreakers ci sono croci e funghi, dannati ed eroi.

Scalate gli edifici cercando di non sciupare le belle scarpe di vernice e seguendo le solite precauzioni.

IL CIMITERO — Chiller è il festival dei luoghi ameni e un bel camposanto non poteva mancare. Qui il terrore la fa da padrone. Non fatevi impressionare e continuate la vostra ricerca.

LA CASA STREGATA — È praticamente la dependance dell'inferno in cui i demoni che vi perseguitano tengono prigioniera la

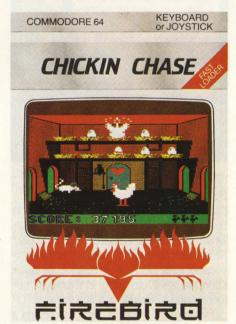
vostra pupa. I funghi spuntano anche sul tetto del box e tutti hanno i reumatismi per l'umidità. Procedura standard.

SI TORNA A CASA — Lei, la ragazza dei vostri sogni, colei che vi ha trascinato in questo incubo è finalmente libera.
L'abbracciate e con lei tornate alla macchina che però sta nella foresta lontana.
Dovrete ripercorrere a ritroso il cammino e affrontare un'altra volta, ma con lei al vostro fianco, tutti i pericoli nella notte dei morti viventi e compagnia protoplasmica.
Vi attende un bel lavoro è di coppia: lui raccoglie le croci blu, lei raccoglie le croci rosse. Lo sdoppiamento della personalità è prodotto dalla semplice pressione del tasto di sparo o della barra spaziatrice.

LIETO FINE — Tornati alla cabriolet vi accorgete che di benzina ce n'è ancora, il che evita di doverla spingere.
Partite con una bella sgommata e raggiungete il vostro videobar preferito dove è in programmazione una rassegna di clips di Micheal Jackson e i suoi fratelli.

Bill M. Vecchi

CHICKIN CHASE

POLLI ALL'INSEGUIMENTO
Produttore: ***Firebird Software***
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatibilità:
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***8.900***

Fra tanti "usual games" si sentiva la mancanza di qualcosa di nuovo nel campo del soft, dovuta perarltro anche alla crisi del settore per (de)merito dei corsari di programmi; con questo Chickin Chase si risollevano parzialmente le sorti, in quanto si tratta di un prodotto che unisce un realismo davvero incredibile ad una grafica accattivante per un gioco che non mancherà di farvi divertire o, se avete l'allegria di Dario Argento, di strapparvi perlomeno un sorriso di simpatia.

IL GIOCO — Si tratta di impersonare un gallo che ha il compito di riprodurre la sua specie con l'ovvio aiuto della "Madame", una dolcissima quanto paziente "pollastrella" che, come vedremo, quando è necessario saprà anche essere una moglie fin troppo severa. L'azione si svolge all'interno di un pollaio ove si trova anche una graziosa porticina (con sopra disegnato un eloquente cuore...) dietro la quale avverranno i nostri Rendez-vous che, se saranno "completi" (vedremo più avanti cosa significa) daranno come risultato un uovo per ogni "incontro" completato, appunto.
Subito dopo che saremo usciti dalla (ehm...) "dolce stanza", infatti, la Madame deporrà il corrispondente numero di uova in una delle due file della parte superiore del pollaio, e quindi tornerà dietro la "porticina" in attesa di un'altra nostra visita per poter rimpiazzare le uova già deposte che, nel frattempo, si schiuderanno in ordine di deposizione.
Tra un incontro galante e l'altro, però, è necessario difendere le uova, in attesa di schiusa, dagli assalti di vari animali che, in ordine crescente di pericolosità sono: porcospini, topi, puzzole, ermellini e serpenti.
Nelle prime fasi del gioco solo raramente vedrete una puzzola, mentre in quelle più avanzate gli "ospiti" principali saranno gli ermellini ed i velocissimi serpenti che possono essere allontanati solo se ci si trova sullo stesso piano delle uova, mentre gli altri animali (con gli ermellini ci si riesce a malapena), possono anche essere inseguiti dopo il loro ingresso nel pollaio, semplicemente uscendo dal nido d'amore, anche se ciò lascerà non poco scontenta la povera gallina che si vedrà così abbandonata improvvisamente sul più bello...

OBIETTIVO — È presto detto: bisogna fare in modo che nella due file già accennate vi sia in ogni momento del gioco, almeno un uovo; chiaramente se siete prolifici sarà tanto di guadagnato visto che potrete permettervi di perdere qualche "frutto del vostro lavoro" senza conseguenze.
Se l'ultimo uovo rimasto si trasforma in pulcino o viene mangiato da un animale, infatti, la dolce metà uscirà dalla porticina armata con un mattarello che adopererà per una energica terapia locale sulla vostra testa; cercate quindi di dosare il piacere ed il dovere nel modo più opportuno, poiché al terzo "trattamento" (o più se vincete vite extra), vi ritroverete con un tale mal di testa da essere costretti a terminare la partita.

COMANDI — Vi raccomando vivamente l'uso del joystick in quanto la tastiera può essere adoperata solo dalla dea Kalì; i tasti da usare sono imfatti ben sei: "Z" = Sinistra, "X" = Destra, "÷" = Su, "." = Giù, Barra Spazio = Beccata, "←" = Ini-

zio Partita.
Con il comando a leva, invece, le ultime due funzioni sono delegate al tasto del fire

ed inoltre, a mio avviso, non si rischia di rimanere incastrati sulle scale quando si deve svoltare.
A proposito della beccata, inoltre, è necessario chiarire quanto segue: essa ha una duplice funzione; serve sia ad allontanare la presenza dei voraci animali che ci decimano la prole, che a rimpinguare le nostre energie le quali avranno una defaillance più o meno considerevole a seconda della permanenza al di là della famosa porticina.
Per reintegrare le nostre forze vi sono due contenitori di mangime (presumibilmente granturco) ai lati del pollaio, ai quali si dovrà attingere continuando a "beccare", sempre che i nemici ce lo permettano.
Vi avevo detto, all'inizio, che il gioco era particolarmente reale, ed infatti, se volete vedere un gallo "alla moviola" tipo replay, provate a fare una mezza dozzina o più di fecondazioni tutte in una volta (!): quando uscirete dalla porta l'effetto sarà assicurato.

VARIANTI — Il gioco è talmente ben fatto che, sinceramente, non si sente la mancanza di varianti, dal momento che una è più che sufficiente.

SCHERMI — Lo schermo è simmetrico rispetto ad un asse verticale: a sinistra e a destra vi sono le quattro entrate del pollaio (due per lato), in mezzo ai due ingressi di ogni parte vi sono i due preziosissimi "granai" e proprio al centro della videata c'è la porta dove si trova la Madame. Subito al di sopra ci sono le due file orizzontali di possibile deposizione ove ci saranno, sparse qua e là, le uova da difendere.
Le due file sono collegate fra di loro e col terreno da altrettante scale verticali, una a destra ed una a sinistra; rovina la simmetria una campana con il relativo cordone, posta alla sinsitra della porticina: ongi pulcino che riuscirà a nascere (vi assicuro che in questo gioco è quasi un'impresa!) si dirigerà verso di essa e, dopo averla suonata quasi per avvisare del suo arrivo, entrerà dentro la stanza ove potrà ricongiungersi con l'indaffaratissima madre.
Nella parte inferiore del video, infine, sono indicati il punteggio che è preceduto da una scritta visibile dai ciechi che dice "score", e, all'estrema destra, il numero di vite rimaste a disposizione rappresentate da altrettanti galletti stilizzati (ma neanche poi tanto).

PUNTEGGIO — La fonte principale di punti è data dai pulcini che riescono ad arrivare sino alla porticina: ognuno di essi rappresenta 5000 points uno più succulento dell'altro, mentre tutto il resto lo si ottiene a beccate.
Colpire un animale dà un punteggio variabile dai 100 ai 1000 punti a seconda dell'ospite in questione e di come viene beccato (di striscio, in pieno, etc.), mentre ogni tanto spunta dal terreno un verme-bonus che, se mangiato, vale 2000 punti. Il mangiare al granaio non dà punti, ma vi consiglio di farlo lo stesso visto che dal terzo in poi (indovinate di che cosa?) dovrete avere una discreta riserva energetica per evitare il pericolo di rimanere a secco, con le inevitabili proteste della consorte.

STRATEGIA — Prima di elargire qualche trucco di gioco ritengo sia utile chiarire quello che nell'introduzione ho definito incontro completo: ogni volta che vi troverete al di là della porta con la vostra chickenwife, una particolare musichetta tipo conto alla rovescia vi indicherà quanto manca al "fatto", cioè a completare l'incontro, a

compimento del quale apparirà in alto un cuoricino. A questo punto parte un'altra musichetta che scandisce il tempo mancante al secondo cuoricino e così via fino a quando non credete che siano sufficienti ed abbandonate la "stanza"; i cuoricini in alto rappresentano le uova che la gallina deporrà non appena si sarà sistemata per riapparire in pubblico.
Detto questo, si può proseguire: in questo gioco, anche se non sembra, è il tempo la cosa più importante, cioè ci sarà un momento per ogni cosa ed in quel momento non si dovranno fare altre attività che non siano quelle necessarie in quel preciso momento; mi spiego meglio.
Il momento per mangiare, ad esempio, è quando la gallina sta deponendo le uova in quanto ella non è in grado di seguire le vostre "attenzioni", perché è fuori dalla stanza.
Mangiare quando lei si trova da sola dietro la porta significa solamente perdere tempo; infatti non bisogna dimenticare che le uova dopo un po' si schiuderanno e, se nel frattempo non ne verranno deposte altre, la colpa non sarà che vostra e la gallina non mancherà di ricordarvelo a randellate. Tenete presente, inoltre, che, anche se non è molto salutare per voi, è sempre meglio "fare" almeno cinque cuoricini ad ogni "seduta" in quanto il primo cuore è esasperatamente lungo, cioè richiede più tempo degli altri.

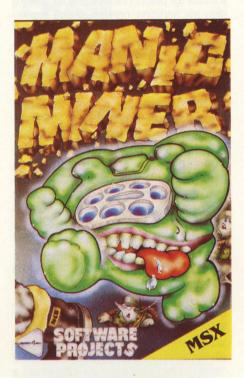
Fate questo anche a costo di perdere duetre uova mentre "state facendo", poiché in questo modo le uova che verranno pappate dai vari animali più quelle che si schiuderanno saranno compensate da quelle in arrivo.
L'optimum sarebbe quello di fare ogni volta un numero esagerato di cuori in modo da riempire tutt'e due le file ed avere un buon margine di sicurezza, soprattutto contro i serpenti, ma ciò non è sempre possibile perché ci vuole molto tempo sia per "fare" che per reintegrare le forze una volta usciti.
Bisogna comunque cercare di avere sempre una riserva di uova proporzionale al tempo che si pensa di stare in dolce compagnia; infatti è perfettamente inutile completare, per esempio, l'ottavo incontro quando al piano di sopra qualche ermellino

si sta gustando l'ultimo uovo rimasto: il risultato sarà che verrà interrotta la viril prestazione e ci sarà una sonora razione di mattarellate, questa volta moltiplicata per otto!
L'ultimo consiglio che ritengo importante è quello di non ostinarsi nel continuare a beccare gli animali che entrano nel pollaio: dà pochi punti e fa perdere un sacco di tempo.
Il comportamento corretto è quello di dare una sola beccata ad ogni animale; anche se poi lo vederete aggirarsi vicino all'uovo, se è già stato beccato almeno una volta, potete star certi che non lo toccherà e percorrerà in senso discendente la scala più vicina.

CONCLUSIONI — Non nascondo che mi sono divertito come un matto durante la stesura di questa recensione, nonostante l'imbarazzo di alcuni "passaggi" del tipo: "Alessandro! Perché i due paperi si sono nascosti dietro la porta?" ad opera della tenera cuginetta di 7 anni, e vi garantisco che voi vi divertirete ancor di più dal momento che si tratta di un programma che sprizza simpatia da tutti i pixel. E di questi tempi non è davvero poco.

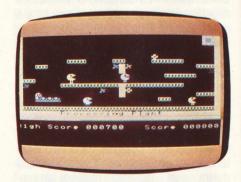
Alessandro Diano

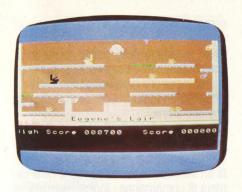
MANIC MINER

Produttore: ***SOFTWARE PROJECTS***
Sistema provato: ***MSX***
Compatibilità: ***CBM 64, SPECTRUM***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***20.000***

Capostipite di una generazione di platform games e prima fatica di quel disgraziatissimo personaggio che è Miner Willy, Manic Miner appare nella classifiche di vendita fin dal 1983 e a tutt'oggi non mostra l'intenzione di andarsene.
Nel dedalo di gallerie e caverne che si aprono sotto la casa di Willy si incontrano talpe, "PacMan" in vena di rivincite e King Kong alieni decisi a tutto pur di farlo finire schiacciato sotto la suola di un gigantesco e sovrumano scarpone che mette fine al gioco.
Lo schermo di presentazione annuncia, sulle note del Danubio Blu, che tasti cursore e joystick possono essere utilizzati indifferentemente e, attendendo un attimino, è possibile dare un'occhiata ad alcune delle 20 caverne di cui è composto il percorso sotterraneo.
Il gioco può essere temporaneamente fermato premendo il tasto W, lo STOP lo resetta.

CIRCOSPEZIONE — L'azione si svolge volta per volta in una sola caverna che può essere attraversata solo dopo aver recuperato tutti gli oggetti, chiavi, banane, o monete che siano.
Tutto il resto è da evitare con cura pena la perdita di una delle tre vite concesse all'inizio del gioco e incrementabili di una conquistando 10000 punti.
Il tasto di pausa capita a fagiolo. Prima di affrontare una nuova caverna fermate il "businness" e controllate le sue caratteristiche geologiche e faunistiche. Come si sa, una corretta informazione può sempre risultare utile.

LA VITA NEL PROFONDO — Ognuno dei 20 schermi ha un nome che vi dà un'idea di quello che vi può capitare.
In Attack of the Mutant Telephones i cattivi sono appunto telefoni semoventi a cui dovete contendere monetine da 10 pence e in Return of the Alien Kong Beast un gorilla verde cercherà di impedirvi di prendere le banane. Altri frequentatori del sottosuolo sono lavandini, robot, talpe, oche, canguri e orsacchiotti. Ispirate in parte ad altri computer games come Pac-man, Eyes e Pengo o a fatti di cronaca, in Skylab Landing Bay dovete evitare di beccarvi sulla coccia un satellite in avaria, le caverne di Manic Miner sono una specie di delirio maniacale, di incubo notturno da overdose di video. Una coalizione di questa fatta non è facilmente battibile e lo scarpone di Damocle incombe sul povero Willy.

MICA FACILE — Dalle informazioni in nostro possesso il numero dei solutori del gioco, a più di 2 anni dalla sua presentazione, ci risultano pochini e molti dei pochi sono giunti alla meta grazie ad un trucco che rende infinite le vite di Miner Willy. Non chiedeteci quale sia. Il nostro spirito sportivo ci impedisce di rivelarlo anche sotto tortura.

Vi consiglierei, e questo è concesso, di usare i tasti cursore che mi sembrano più precisi nel movimento e di camminare sul-

le piattaforme mobili il meno possibile (si possono saltare quasi sempre senza problemi), perché potreste trovarvi nella situazione di non potervi muovere a causa del loro crollo.
Una mappa delle caverne e dei movimenti in sequenza potrà risultarvi molto utile per evitare perdite di tempo ed errori.
Non preoccupatevi dell'aria: di solito è più che abbastanza per superare uno schermo, ma ricordate che più ne risparmiate e maggiore sarà il bonus alla fine.

SECONDO ME — Manic Miner è un ottimo gioco, con buona grafica e con il carisma del caposcuola. Non lo definirei appassionante perché non è per passione, ma per gusto della sfida che si possono passare intere settimane impegnati ad uscirne.
Impegnativo, per chi non ha paura di impegnarsi, e riflessivo, per chi preferisce il ragionamento alla forza bruta, non vi concederà la minima disattenzione: una vera faticaccia!

Bill M. Vecchi

SOUTHERN BELLE

Produttore: ***HEWSON CONSULTANTS***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Compatibilità:
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: L. 25.000

Tutte le volte che giocavo con un trenino rimanevo affascinato dal modellino, dalle rotaie, dalla velocità della locomotrice. Per ore stavo inginocchiato a guardare sfilare il mio giocattolo e credevo quasi di potere esserne alla guida.
Ma ora sono cresciuto e certi giochi li ho chiusi in un cassetto, però un piccolo rimpianto mi è rimasto: dovrei forse cancellare dalla memoria il ricordo di quel trenino sbuffante che correva sferragliando? No, tutt'altro. Devo soltanto caricare Southern Belle, una accuratissima simulazione che mi ha permesso, e permetterà anche a voi, di salire alla guida di una vera locomotiva con tanto di sportello per il carbone.
Partenza quindi, e ricordatevi di tirare la corda del fischietto ; Fiii Fiii!!!

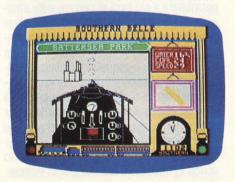
il gioco — Terminato il caricamento, verrà visualizzato il menù principale, con le seguenti opzioni:
0 — Computer Demonstration Run ; permette al principiante di vedere e di apprendere il modo corretto di condurre il convoglio, di nome ovviamente Southern Belle, come l'omonimo treno che per anni collegò Londra a Brighton.
1 — 1Training Run ; in questa opzione potrete impratichirvi con i comandi del locomotore, in una corsa non-stop, usando la stessa tabella di marcia dell'opzione 0, dove tale tabella è intesa come la lista dei tempi massimi che si devono rispettare per raggiungere le varie stazioni, e le velocità massime che occorre rispettare nei vari tratti.
2 — Easy Run with Speed Limits ; qui si deve fare una corsa non-stop con una tabella di marcia casuale: fate attenzione ad osservare i limiti di velocità, pena il deragliamento.
3 — Stopping Train and Signalling ; questa opzione è simile alla precedente, con la differenza che qui è necessario seguire i segnali che si incontrano sul tracciato, e occorre fare le fermate richieste dalla tabella di marcia.
Il compito dei segnali, come potrete imparare anche voi durante il gioco, è quello di dividere la linea in sezioni, in modo tale da permettere a più treni di correre sulla stessa linea a distanze adeguate l'uno dall'altro: potrete incontrare due tipi di segnali, entrambi a forma di barra rettangolare ; lo stop (rosso) e il segnale di distanza (giallo) ; entrambi sono attivi quando orizzontali. Il segnale di distanza precede quello di stop, in modo da indurvi a rallentare per potervi fermare in tempo nel caso di una interruzione.
Le stazioni a cui vi dovrete fermare sono scritte in maiuscolo sulla tabella di marcia ; nella manovra di arresto dovrete far attenzione a non oltrepassare la piattaforma della stazione, e aspettare circa un minuto per l'imbarco e lo sbarco dei passeggeri.
4 — Heavy Stopping Train ; identica all'opzione 3, con la differenza che il treno è sovraccarico, con una conseguente perdita di resa del locomotore, di cui occorre tener conto, soprattutto nella velocità e nelle frenate.
5 — Record Run ; il 26 Luglio 1903 il record per una corsa non-stop su questo percorso (Londra-Brighton) fu di 1 ora e 48 minuti: provate a fare il meglio! (stessa tabella di marcia di allora).
6 — Southern Belle ; corsa non-stop come la opzione 5, ma con diverse tabelle di marcia.
7 — Problem Run ; vi verranno presen-

tate più tabelle. Verranno applicate tutte le restrizioni più altri problemi che renderanno difficoltoso il procedere verso Brighton.
Premendo ENTER, il programma eseguirà una corsa dimostrativa velocizzata dell'intero percorso in circa 5 minuti.

LO SCHERMO — Durante il gioco, lo schermo è così composto:
sulla sinistra viene visualizzata la cabina del locomotore, i suoi controlli, e il paesaggio ; sopra la cabina è indicato il nome della stazione che si sta raggiungendo, mentre sotto vi è invece un'area destinata ai vari messaggi che il computer vi invierà. Sulla destra troviamo tre zone distinte: in alto è visualizzata la quantità di carbone e di acqua a vostra disposizione e la velocità a cui state procedendo ; al centro viene visualizzata, a seconda dei tasti premuti, il prossimo segnale presente sulla linea e la sua posizione, il profilo della linea per il prossimo miglio, oppure la posizione del treno ; infine, in basso, vi è un orologio che vi servirà

per rispettare i tempi di marcia.
Ma vediamo ora come funziona il locomotore e come bisogna manovrarlo. Possiamo premettere che non è facile, ma una volta presa la mano ui diventerà entusiasti di questo gioco.
La forza conduttrice della locomotiva viene dai cilindri, dove un pistone è spinto avanti e indietro dal vapore ad alta pressione prodotto nel bollitore: i gas caldi prodotti dalla combustione del carbone vengono convogliati attraverso un sistema di tubi interni al bollitore, in modo da portare l'acqua presente all'evaporazione; infine, i gas ormai raffreddati, escono dalla ciminiera anteriore, producendo il caratteristico fumo. La quantità di vapore prodotto è quindi determinata dal volume del fuoco prodotto nella camera di combustione.
Siamo ora costretti a dilungarci sui dettagli tecnici dei vari comandi che servono a manovrare il locomotore, ma questo è necessario per spiegare il gioco, che è decisamente accurato. I comandi sono:
1 — Colonnine d'acqua. Al centro della cabina ci sono due tubi verticali, che indi-

cano la quantità di acqua presente nel bollitore; se venisse trasportata troppa acqua, entrerebbe al posto del vapore nei cilindri, causando danni irreparabili. Occorre quindi sapersi regolare, mantenendo il livello sempre intorno ai 3/4 della capacità del bollitore.
2 — Indicatore della pressione del vapore. Al centro della cabina vi è un indicatore rotondo graduato, indicante la pressione del vapore: più questa è alta, più grande è la potenza della locomotiva. Comunque, una pressione troppo alta farebbe intervenire le valvole di sicurezza, che farebbero fuoriuscire il vapore in eccesso, causando

uno spreco di carbone e di acqua.
3 — Fischio. Il fischio fa parte dell'equipaggiamento di sicurezza e deve essere suonato alla partenza, all'entrata dei tunnel o in prossimità delle stazioni. Un suo uso indiscriminato produrrebbe una perdita di pressione del vapore.
4 — Regolatore. Una leva situata in alto a sinistra della cabina controlla il flusso del vapore ai cilindri. Esso ha 5 posizioni, da chiuso sulla destra a completamente aperto sulla sinistra. Aprendo il regolatore, si applica potenza alle ruote; ciò deve essere fatto gradualmente per evitare slittamenti sulla rotaia.
5 — Cut Off. Una ruota situata in basso a sinistra della cabina marcata C controlla il tempo per il quale il vapore viene spinto nei cilindri in un ciclo. Alla partenza dovrà essere massimo (vapore sempre presente nei cilindri) ma successivamente sarà meglio economizzare.
6 — Freni. Sulla sinistra una ruota (marcata V) controlla i freni, che vengono usati per tutte le evenienze.
7 — Bollitore. Una ruota marcata B a due posizioni, (aperto-chiuso) quando attivata funge da scarico di emergenza del vapore, in modo da controllarne la pressione.
8 — Iniettori. Una ruota marcata I controlla gli iniettori, che servono per regolare il flusso di acqua dal serbatoio al bollitore.
9 — Valvola di tiraggio. Una ruota marcata D controlla la quantità di aria passante nella camera di combustione. Questo permette di variare il volume di fuoco, e di

conseguenza il calore prodotto. La giusta quantità di aria può essere regolata attraverso la visione della qualità del fumo uscente dalla ciminiera: se questo è troppo scuro, indica una bassa percentuale di aria, viceversa un fumo troppo chiaro indica un eccesso di aria.
10 — Portello della Camera di Combustione. Il controllo di questo portello, influenza vari fattori: innanzitutto, rappresenta un secondo ingresso per l'aria nella camera di combustione; inoltre, permette di controllare la quantità di carbone che sta bruciando, che deve essere circa 1/3 del volume totale, per ottenere la massima temperatura, che è anche controllata per mezzo dell'apertura più o meno grande del portello stesso.

COMANDI — I tasti per controllare le varie ruote sono: quelli che le contrassegnano per aumentare il valore che rappresentano, mentre per diminuirlo occorre premere unitamente a questi il tasto SYMBOL SHIFT. Il controllo del regolatore si ottiene mediante il tasto R, mentre il fischio viene attivato con W. Per velocizzare l'esecuzione del programma si può premere il tasto A, accompagnato da SYMBOL SHIFT per tornare ai tempi ordinari.
I tasti per variare la visualizzazione degli strumenti sulla destra dello schermo sono: G per vedere i segnali, P per la posizione del treno e T per vedere la tabella di marcia. Per tornare al menù principale durante l'esecuzione basta premere CAPS SHIFT+X.

CONCLUSIONI — Crediamo che programmi come questo rappresentino lo sfruttamento ottimale delle capacità di un calcolatore, intendendo con questo la possibilità che si ha di divertirsi e di imparare simultaneamente. Divertirsi con le corse a tutta birra con il nostro treno per we campagne, le gallerie e le varie stazioni: imparare con l'elevato studio tecnico che è dietro la realizzazione del gioco.
Avrete notato anche voi con quale cura e realismo è stato riprodotto il funzionamento dei motori, ma ora basta con le parole, occorre gettare del carbone nelle caldaie se vogliamo arrivare in tempo alla prossima stazione. Dobbiamo consegnare un nuovo numero di VG & Co.

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

WINTER GAMES

Produttore: ***EPYX***
Sistema provato: ***C-64***
Compatibilità: ***C 128***
Supporto: ***DISCO***
Prezzo: ***40.000 LIRE***

Il computer "brucia" i tempi ed anche i giochi, così è sempre più difficile inventare nuovi titoli e molte software house tentano di sfruttare filoni già inventati.
È il caso della Epyx che, dopo il successo di Summer Games non poteva dimenticarsi dell'esistenza degli sport invernali.
I Winter Games lasciano comunque abbastanza perplessi: forse è più semplice simulare discipline come quelle dell'atletica o del Pentathlon e così le discipline di questo sport sono interpretate un po' troppo all'americana.
Non a caso le specialità dello sci alpino sono state completamente ignorate e rimpiazzate dall'Hot Dog, una "interpretazione" all'americana dell'uso degli sci sulla neve. Infine, se paragoniamo i Winter Games ai Summer games troviamo una noiosa ripetizione delle varie discipline come il pattinaggio artistico, mentre altre come il pattinaggio di velocità, a parte lo scenario, è praticamente identicata al cannottaggio.

IL GIOCO — Le specialità invernali comprese in Winter games sono sette: Hot dog, Biathlon, Pattinaggio figurato, Salto dal trampolino, Pattinaggio libero, Pattinaggio di velocità e Bob a due.
Le fasi di impostazione della competizione sono esattamente uguali a quelle dei Summer Games ; il menu principale vi permette di scegliere tra fare pratica con una specialità oppure gareggiare in una, alcune o tutte le discipline. Possono "iscriversi" fino a otto giocatori con la consueta possibilità di scegliere tra 18 nazioni con i rispettivi inni nazionali.
Prima di iniziare la competizione dovete assistere alla consueta cerimonia di apertura in un classico panorama montano.
Sono presenti la tabella dei record mondiali con nome e nazionalità, le premiazioni dopo ogni specialità, la classifica parziale del medagliere e la premiazione finale del vincitore assoluto.
Ma vediamo questi "giochi invernali" disciplina per disciplina.

HOT DOG — Protagonisti di questa specialità americana sono i famosi "kamikaze" della neve che avevano lanciato la moda della fascia in fronte.
Scopo della competizione è stupire i giudici con spericolate evoluzioni eseguite con gli sci ai piedi.
Il concorrente si lancia da una specie di trampolino e subito dopo lo stacco deve sbizzarrirsi in capriole ed evoluzioni riuscendo ad atterrare con gli sci ai piedi e soprattutto... in piedi.
La gara si svolge al meglio di 3 tentativi, i giudici assegnano un punteggio a 0 a 10.
Lo speciale trampolino permette dei salti molto alti. Impostate la figura che volete spostando la leva del joystick nelle 6 posizioni durante la discesa:
in alto-sinistra si compie un salto con le gambe in spaccata laterale e le braccia a volo d'angelo (figura chiamata Daffy) ;
a sinistra realizzate un salto mortale all'indietro (Back Flip) ;
con la leva a sinistra-basso alzate semplicemente le code degli sci con le braccia completamente aperte (Mule Kick) ;
in basso-destra, oltre ad alzare le code degli sci ci si sbilancia in avanti con tutto il corpo (Swan) ;
a destra realizzate un salto mortale in avanti (Forward Flip) ;
infine in alto-destra fate un salto simile al Mule Kick ma con le braccia slanciate in-

dietro.
I salti premiati con un punteggio maggiore sono quelli con 2 figure composte e che comprendono anche un salto mortale.
Molta attenzione bisogna averla per l'atterraggio: fondamentale è cadere in piedi altrimenti il vostro punteggio sarà diminuito notevolmente anche se l'animazione delle cadute è molto divertente.
Il biathlon è una specialità che combina il fondo con l'abilità nel tiro.
Alla fine questa disciplina risulta un po' noiosa ma d'altronde anche nella realtà il fondo non è certo esaltante se si esclude il contatto diretto con la natura.
Il computer questo non può ancora offrirvelo anche se la Epyx ha pensato di realizzare uno scenario suggestivo con boschi, laghetti e cascate.
Il tracciato è composto da 4 schermi più il poligono di tiro.
I comandi per la corsa sono semplici: spostando la leva del joystick a destra e a sinistra muovete le gambe per la spinta. Quando siete in pianura dovete tenere una cadenza regolare per evitare di dare spinte a vuoto mentre in salita dovete muovere velocemente il joystick. In discesa invece muovere gli sci non ha alcun senso ed è sufficiente spingere con le racchette: in questo caso la leva deve essere spostata in alto ed in basso.

Nel poligono di tiro avete a disposizione 5 colpi per 5 bersagli (ogni errore comporta 5 secondi di penalità). Esattamente come per le carabine prima di sparare, dovete caricare il fucile: muovete il joystick in basso per aprire il fucile e quindi in alto per caricarlo. A questo punto potete sparare con il pulsante seguendo il mirino che si sposta. Una ulteriore difficoltà viene dalla fatica accumulata durante la gara. Sulla parte destra dello schermo c'è il cuore dell'atleta. Più alto sarà lo sforzo del concorrente maggiore sarà il battito cardiaco e più difficile sarà prendere la mira e sparare.
Vince chi effettua il percorso nel minor tempo totale.

PATTINAGGIO ARTISTICO — Nell'interno del palazzo del ghiaccio si svolgono le gare di due discipline.
La prima consiste nel realizzare 7 figure obbligatorie in un minuto di tempo.
Premete il pulsante di sparo per iniziare a pattinare e quindi spostate la leva nella direzione del movimento che volete compiere e quindi premete il pulsante.
Per riuscire a compiere le figure con successo e senza imbarazzanti ruzzoloni dovete fare attenzione al momento in cui iniziate il movimento e soprattutto al fatto che alcune figure devono essere realizzate quando si pattina avanti ed altre quando si pattina indietro.
Le figure con i corrispondenti comandi e punti sono:
il doppio salto axel. Vale 0.6 punti (leva in alto-destra).
Il triplo salto axel. Vale 1.1 punti (basso-destra).
Il camel spin. Vale 0.7 punti (alto-sinistra).
Il sit spin. Vale 0.7 punti (basso).
Il doppio salto lutz. Vale 0.6 punti (alto).
Il triplo salto lutz. Vale 1.1 punti (basso-sinistra).

Ogni caduta viene punita con 0.7 punti di penalità, mentre ogni movimento sgraziato comporta una penalità di 0.2 punti.
Il punteggio massimo raggiungibile è 6.
I giudici sono rappresentanti di tutte le nazionalità. I loro criteri di giudizio sono la grazia e la perfezione del movimento.
Determina la grazia e l'armonia del movimento il momento in cui premete il pulsante. Per esempio se state pattinando avanti e le gambe della pattinatrice sono divaricate, il salto sarà perfetto. Se state pattinando all'indietro vale tutto il contrario. per evitare inutili ruzzoloni fate il doppio e il triplo axel solo se state pattinando avanti. Pattinando indietro invece dovete effettuare il doppio e triplo lutz, l'avvitamento camel o il sit. Inoltre potete cadere se non premete il pulsante prima di atterrare e se tentate di passare da un salto ad un avvitamento e viceversa, da un salto all'altro oppure se allo scadere del tempo state pattinando all'indietro. I giudici apprezzano il passaggio tra Camel spin e Sit spin premiandolo con 1.2 punti.
La seconda disciplina del pattinaggio è simile alla prima, solo che si ha più libertà nel

comporre la coreografia del proprio esercizio. In un tempo limite di due minuti si possono fare tre tentativi per ognuna delle sette figure richieste. I giudici calcoleranno il punteggio con lo stesso criterio dell'esercizio obbligatorio e anche in questo caso il punteggio massimo raggiungibile è 6.
Diversi invece sono i valori attribuiti ad ogni figura.
Il doppio salto axel e lutz valgono 0.2 punti ciascuno per un totale di 2.4 punti massimi.
Il triplo salto axel e lutz valgono 0.4 punti, per un totale di 2.4 punti.
Il camel e lo sit spin valgono 0.3 punti per un totale di 1.8.
Il passaggio da camel a sit spin vale ».* punti per un totale di 1.5.
Le penalità sono 0.5 per una caduta e 0.2 per un movimento sgraziato.

PATTINAGGIO DI VELOCITÀ — La terza gara ispirata al pattinaggio ci porta dal rumoroso palazzo del ghiaccio, all'aperto, e sulla superficie di un lago ghiacciato.
La lunghezza della gara è di 250 metri e può essere corsa o contro il computer, oppure contro un avversario.
Come siamo già abituati in Summer Games II, lo schermo viene diviso in due parti principali, nella metà inferiore dello schermo il soggetto inquadrato è il nostro pattinatore con a fianco l'avversario mentre nella parte superiore è raffigurato il pattinatore avversario. Una barra nella parte inferiore di ogni metà-schermo indica la velocità di ogni concorrente.
La pattinata viene guidata dal joystick: muovendolo velocemente si ottiene una corta estensione della gamba, utile per la partenza. Durante la gara bisogna calibrare l'affondo con movimenti ben coordinati e, tenendo il passo o colpo di pattino, fate in modo di avere sempre una velocità elevata. Evitate assolutamente di compiere bruschi movimenti che rischiano solo di rompere il ritmo e farvi perdere velocità.

SALTO DAL TRAMPOLINO — La specialità più affascinante e meglio "riprodotta" è il salto dal trampolino.
I momenti del salto sono due: lo stacco e l'atterraggio. Nel primo il trampolino è visto in campo lungo: con il pulsante iniziate la discesa e premendolo di nuovo decidete il momento dello stacco. A questo punto la visione passa al secondo quadro con in primo piano la parte finale della pista dal punto di atterraggio alla balaustra con il pubblico. In alto a destra c'è anche un piccolo riquadro con il saltatore in volo in primo piano.
In questa fase dovete correggere la posizione in volo mantenendola più aerodinamica possibile e con gli sci uniti.
Queste correzioni devono essere ben calibrate e tempestive.
Spostando la leva del joystick verso sinistra allontanate il busto dagli sci, verso destra lo avvicinate e invece muovendolo verso il basso piegate le ginocchia e si raddrizzano gli sci.
Se mantenete una buona posizione in volo con sci uniti e busto inclinato riuscirete ad atterrare perfettamente. Il punteggio assegnato dai giudici è la somma tra la distanza ottenuta e la media tra lo stile di volo e l'esecuzione dell'atterraggio.

IL BOB — Una volta il bob era sport per uomini coraggiosi e temerari. Ai tempi di Eugenio Monti, il rosso volante, infatti era fondamentale la bravura del pilota e del frenatore.
Negli anni 80 invece il fattore umano è passato in secondo piano a scapito di una tecnica sofisticatissima.

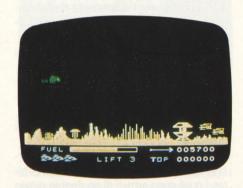
Comunque l'unico fattore che rimane nel bob è quella stupenda sensazione di velocità che forse neanche un bolide di formula 1 riesce a dare.
In Winter Games la sensazione della velocità è assicurata anche se tutto sommato riuscire a portare a termine una discesa non è difficile.
Lo schermo è diviso in tre sezioni. La parte sinistra è completamente occupata dalla

planimetria della pista. La parte destra invece è divisa in due: nella parte superiore c'è il bob e la pista vista dal secondo pilota e nella parte inferiore la barra della velocità.
La pista è composta da otto curve paraboliche.
Inizialmente per restare in pista è consigliabile anticipare la direzione delle curve con il joystick, ma una volta impratichiti per effettuare prestazioni record bisogna buttarsi senza frenare, bilanciando la spinta delle curve solo all'ultimo momento. Per curvare utilizzate il joystick ed imparate a calibrare il momento giusto per determinare i cambi di direzione.

CONCLUSIONI — Forse ho criticato un po' troppo questi Winter Games. Come tutti i giochi della Epyx hanno una grafica eccezionale e la mia perplessità viene più che altro dall'amore per gli sport invernali. Anche per un ammiratore di giochi per computer, è difficile accettare che anche queste discipline siano entrate nell'olimpo del computer. Ma fare i puri negli anni 80 dove ormai l'importante è sempre vincere e non partecipare, Olimpiadi comprese, è forse un po' fuori luogo. O credete il contrario?

Alberto Rossetti

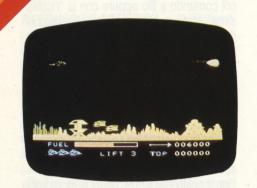
PARSEC

Produttore: ***TEXAS INSTRUMENT***
Sistema provato: ***TI 99/4A***
Supporto: ***CARTUCCIA***
Prezzo: ***L. 42.000***

Ed eccoci a parlare ancora una volta di videogames spaziali che, benché già ampiamente sfruttati, non passano mai di moda, un po' come succede per i Jeans e per il Baudo Pippo...

IL GIOCO — A prima vista ricorda vagamente lo Scramble delle sale giochi ; la nostra astronave sorvola un terreno zeppo di astronavi nemiche, robot etc. che, comunque, né sparano e né vanno colpite.
Qui i pericoli arriveranno dalle estremità destra e sinistra dello schermo ove compariranno delle navi spaziali che non servono solo ad abbellire il paesaggio ma vi daranno un bel po' di filo da torcere a causa degli sconosciuti che le pilotano i quali faranno di tutto per farvi leggere la parola "Game" seguita da "Over" il più presto possibile!

OBIETTIVO — Il mio è quello di arrivare al livello 16 anche se mi rendo conto che ho le stesse probabilità di riuscita che ha Carla Fracci di vincere il titolo dei Massimi di Boxe, comunque tentare non nuoce...
Per chi ci tiene al sistema nervoso, invece, consiglio semplicemente di limitarsi a superare il proprio High Score colpendo tutti i mezzi nemici e accontentandosi di arrivare al livello 4/5, per il quale occorre un'abilità non indifferente ; per i successivi potete sempre passare l'incarico a vostro figlio e, quindi, al nipotino: personalmente conto di farcela in, al massimo, tre generazioni.

COMANDI — Potete scegliere di giocare col comando a filo oppure con la "ricchissima" tastiera che vi offre varie opzioni: con "S" si frena (cioè si va a sinistra) mentre "D" fa accelerare l'astronave Parsec (in pratica ci si avvicina al bordo destro dello schermo).
Il fire si aziona sia con "Q" che con "Y" ma vi consiglio di impiegare il tasto del punto (.) poiché in quest'ultimo caso potrete anche muovervi mentre sparate ed allungherete la longevità media dell'astronave Parsec.
Con il solito REDO (FCTN 8) si incomincia una nuova partita mentre con il tasto "P" si sospende temporaneamente quella in corso che può essere ripresa con un tasto qualunque. Infine si può variare la velocità variometrica (di salita e di discesa) della Parsec con i tasti "1", "2" e "3". La velocità 1 è la minore tra le tre e va adoperata durante i rifornimenti "sotterranei" per evitare di urtare le aguzze pareti del tunnel che conduce al "distributore", la 2 è una velocità media che ho trovato molto comoda durante la fase degli asteroidi mentre la velocità 3 consente spostamenti verticali particolarmente veloci dei quali avrete bisogno per quasi tutta la partita.
Una particolarità di questo "Parsec" è anche la possibilità di essere giocato con il sintetizzatore di voce Solid State Speech (per chi ce l'ha) col quale ci sarà una voce, appunto sintetizzata, che preannuncerà l'arrivo degli avversari e la necessità di rifornirsi di carburante.
Tutti i vari messaggi, comunque, verranno visualizzati nella parte inferiore dello schermo compresi i vari "Pilot Error", "Look Out!" etc. che vi faranno imbestialire non poco soprattutto quando verrete avvertiti di esservi appena "schiantati con il vostro mezzo" contro il posto di rifornimento Fuel mentre, poco più sopra, la povera Parsec è ridotta ad un insieme di puntini sparsi per tutto lo schermo!

SCHERMI — Sul video viene rappresentata, su uno sfondo stellato, la nostra Parsec che sorvola il territorio nemico che, al primo livello è di colore giallo e con i successivi cambia continuamente sino a ritornare giallo scuro nel 16esimo ed ultimo

livello, ma dubito che occhio umano possa mai posarsi su tale colore.
Subito sotto al ground si trova lo spazio dedicato ai suddetti messaggi che, devo dire, sono di una perspicacia da fare invidia al Bongiorno Mike anche se fanno il loro effetto.
Al "piano" inferiore troviamo l'indicatore di carburante esaurito il quale l'atterraggio non sarà dei migliori e, quindi, il contapunti in corso, contrassegnato da una freccia.
Sotto a questo è situato il Top score, in basso al centro il valore del "lift" cioè la velocità verticale (che, abbiamo visto, può essere 1, 2 o 3) ed infine nell'angolo a sinistra le Parsec di riserva. That's all.

NEMICI & PUNTEGGIO — Al livello 1, i due primi gruppi di attaccanti, i caccia Swooper e gli incrociatori Urbite, valgono 100 punti l'uno.
I due gruppi successivi, i caccia LFT ed i Dramites, valgono 200 punti, e gli ultimi due, Saucers e Bynites, ne valgono 300.
Ogni asteroide distrutto vale 100 punti ; se riuscite a superare tutta la cintura di asteroidi vi cuccate 1.000 punti in un colpo solo.
Al livello due gli attaccanti aumentano (in valore!) di 100 punti per cui i primi due gruppi valgono 200 punti ognuno, il secondo e il terzo 300 e 400 punti rispettivamente, la cintura di asteroidi completa 2.000 punti ma, singolarmente, ogni sasso volante vale sempre 100 punti.
Al livello tre, i punti degli attaccanti aumentano di altri 100 punti: 300, 400 e 500 per i vari gruppi (due per gruppo), e la cintura di asteroidi vale 3.000 punti.
Da questo punto in poi gli attaccanti mantengono il punteggio del terzo livello, ma la cintura di asteroidi continua ad aumentare di valore. Al livello 4, vale 4.000 punti, mentre al 5 frutterà 4.500 punti e continuerà ad aumentare di 500 punti per livello sino ad un massimo di 10.000 a gara completata.
Inoltre, dal quarto livello in poi, dopo la cintura di asteroidi compariranno i Killer Satellites che varranno 400 punti l'uno, sempre e comunque. Vi sono anche delle gallerie di rifornimento che compariranno sul ground quando la "benza" inizierà a scarseggiare che hanno il valore di 1.000, 2.000 e 3.000 punti al primo, secondo e dal terzo livello in poi.
Per quanto riguarda, invece, il rifornimento astronavi, a 5.000 punti si vince la prima e, quindi, ogni 10.000 punti se ne riceve un'altra: 15.000, 25.000 etc.

STRATEGIA — Vediamo ora di elaborare un modus operandi da adottare con ciascun nemico.
Gli Swoopers, essendo i primi a comparire sono davvero facili da affrontare in quanto, aspettandoli circa a metà schermo, possono essere eliminati muovendosi verso l'alto (sparando!) e riportandosi in posizione, prima ancora che si posizionino in rotta di collisione.
Dopo questo attacco è consigliabile portarsi in alto per aspettare gli incrociatori Urbites i quali sono armati di un doppio raggio a fotoni che azionano tutte le volte che la Parsec si trova nel loro mirino.

Gli Urbites compariranno al centro dello schermo ed incominceranno a salire verso di voi ; un attimo prima che raggiungano la vostra quota, sparate e portatevi contemporaneamente in basso: non lo farete neanche fiatare. Riportatevi quindi in alto ed aspettate il prossimo.
Esauriti gli Urbites potete riportarvi al centro dello schermo ed aspettare i caccia LFT per i quali vale lo stesso discorso degli Swoopers, con la differenza che, essendo i LFT più "sottili", è richiesta una maggior precisione.
È quindi il turno dei micidiali Dramites che hanno la stessa foggia degli Urbites ma si muovono più velocemente anche se hanno un cannone singolo: conviene aspettarli in basso, sparargli quando ci raggiungono (schivando i suoi velocissimi raggi) e cominciare a salire sempre sparando, fino ad eliminarlo del tutto.
Esauriti i Dramites bisogna riportarsi a me-

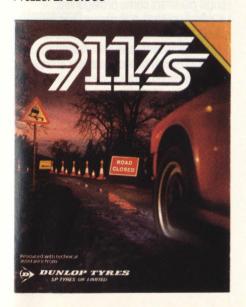
tà schermo ove compariranno (alle spalle...) i Saucers, dei dischi volanti con la voglia di giocare agli autoscontri.
Appena entra in scena il primo (sopra la Parsec), lo si deve eliminare per potersi posizionare in cima allo schermo (alla quota del fu-saucer) da dove, scendendo pian piano, si potranno eliminare i suoi colleghi.
Se l'attacco al primo Saucer fa fiasco, non lasciatevi speronare nel tentativo di eliminarlo, ma riportatevi a metà schermo o poco più sotto per ritentare quando comparirà il secondo disco volante.
Per le Bynites bisogna comportarsi come con le Dramites, cioè aspettarle in basso, anche se si muovono e sparano come le lente Urbites. È tutto chiaro!?
C'è però un piccolo particolare a proposito di queste Bynites: innanzitutto lanciano delle palle di fuoco invece di raggi fotonici che, perlomeno, sono sottili e più facili da evitare, secondariamente, dal livello due in poi, hanno il vizio di diventare invisibili quando colpite la prima volta ; dovete quindi cercare di fare ampi saliscendi, sparando un po' prima di essere alla stessa quota dell'incrociatore.
Passiamo quindi alla cintura di asteroidi: si tratta di un "muro" di pietruncole colorate che vanno eliminate prima possibile, in quanto aumentano sensibilmente la loro velocità col tempo, così come, del resto, tutti gli altri personaggi di questo gioco.
Scegliete una posizione medio-alta e iniziate a sparare per aprirvi la strada davanti a voi. Infine, per i maghi che riusciranno a superare il quarto livello un commento più che un consiglio sui Killer Satellites: siccome sono davvero killer, l'unico modo per averne ragione è quello di possedere una destrezza che potrà essere acquisita solo col tempo: colpire e schivare è la parola d'ordine. Per concludere qualche consiglio spicciolo in ordine sparso: quando sparate

non fatelo tenendo costantemente premuto il fire bensì sparando continuamente ma intervallando i colpi, altrimenti perderete un'astronave per surriscaldamento del laser, dopo che la Parsec lampeggierà di rosso e di verde per avvertirvi dell'imminente pericolo.
Durante la fase di combattimento è consigliabile tenersi all'estrema sinistra dello schermo in quanto si avrà più tempo per evitare i colpi nemici e per posizionare i propri: ricordatevi di questo, perché ogni volta che perderete un'astronave, la nuova comparirà più avanti ed andrà quindi riposizionata.
Un'ultima cosa per i rifornimenti: appena sentirete il "dlin-dlon" caratteristico e scompariranno tutti i nemici, portatevi poco più sopra del ground e solo lì innestate le lift 1, perché altrimenti ci impiegherete una vita a scendere. All'interno del tunnel, poi, non toccate nessuno spigolo, neanche quello "amichevole" con la scritta Fuel, e, appena usciti in superficie, ricordatevi di mettere subito la lift 3 perché gli avversari infieriranno subito su di voi senza alcuna remissione.

CONCLUSIONI — Solamente una: avete il TI 99 senza "Parsec"? Se si, ritenetevi dei masochisti!

Alessandro Diano

911 TS

Produttore: ***ELITE***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Compatibilità:
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 25.000***

Partecipare ad un rally, non è certo una cosa che si possa improvvisare. Non basta avere a disposizione una buona macchina, magari stabile e potente, se non la si è preparata a dovere, mettendola in condizione di affrontare con buoni risultati i durissimi percorsi di gara.
A chiarire le idee su questo genere di corse, ha pensato la ELITE, che con l'assistenza della DUNLOP ha prodotto questo nuovo game, offrendo così a molti la possibilità di cimentarsi al volante di una potentissima Porsche: la 911 TS, appunto.

I COMANDI — Tenendo presente che, in corsa, la vostra auto è vista dall'alto, i pulsanti necessari per controllare i movimenti sono i quattro seguenti: "Z" serve per spostarsi a sinistra, "X" per spostarsi a destra, "O" è l'acceleratore e "P" è il tasto che comanda la frenata.
Questo se volete usufruire della tastiera. Se, invece, preferite usare il più comodo joistick, sappiate che i movimenti destra-sinistra si ottengono con i corrispondenti spostamenti della leva ; per accellerare basterà spostare in avanti il joistick, tirarlo indietro per frenare. Il pulsante di fuoco non ha nessuna funzione.

IL GIOCO — Come in tutte le corse automobilistiche, lo scopo del gioco consiste nell'arrivare al traguardo il prima possibile. Il game, però, non si limita alla sola guida della vettura lungo il difficile percorso, ma vi dà la possibilità, prima di iniziare la corsa, di attrezzare il veicolo secondo le vostre esigenze e disponibilità finanziarie, che si rivelano essere abbastanza consistenti: ben 2.000 sterline.
Il gioco è diviso in due sezioni: quella d'acquisto e quella di gara. Nella prima, potete scegliere se comprare o meno alcuni accessori che migliorano le vostre prestazioni in corsa. Per ogni tipo di equipaggiamento (gomme / carburante / motore / assetto), apparirà sul video una lista con 4 possibilità di scelta, delle quali viene indicato anche il costo.
Non appena avrete fatto la vostra scelta (premendo il numero corrispondente all'opzione voluta, oppure "S" per mantenere l'equipaggiamento di serie), il menù cambierà automaticamente passando al secondo elenco di accessori, e proseguendo così per quattro volte.
Ogni volta che eseguite un acquisto, il prezzo dell'articolo scelto vi verrà detratto dalla somma che avete a disposizione. Se doveste scegliere merce con un prezzo superiore alla vostra disponibilità, il computer ve lo segnalerà e non eseguirà l'ordine.
È interessante notare che per la realizzazione di questo gioco, la ELITE ha ricevuto l'assistenza della DUNLOP, presentando la cosa in modo tale che il game sembra quasi essere sponsorizzato dalla famosa multinazionale dei pneumatici. A questo punto viene spontaneo porvi un quesito: secondo voi, di che marca sono le gomme fra cui potete scegliere nella fase d'acquisto?
Tornando seri, continuiamo a parlare del game.
Quando avete concluso le scelte, inizia la fase di gara. Il percorso, frazionato in 8 tappe, pur essendo pressoché rettilineo si rivela piuttosto difficile, in quanto la sede stradale è letteralmente "invasa" da ostacoli di ogni genere: dagli alberi ai cartelli per lavori in corso.
L'equipaggiamento che avete acquistato, lo dovrete raccogliere lungo il tragitto, ed esattamente nelle tappe n° 1 - 3 - 5 - 7, cominciando dal raccogliere le gomme nella prima tappa e così via nell'ordine d'acquisto.

Naturalmente, gli effetti di quello che avete comprato li avvertite solo dopo aver raccolto gli oggetti in questione ; così, la tenuta di strada migliorerà dopo aver raccolto le gomme, le prestazioni miglioreranno raccogliendo il carburante ecc. ecc.
Ricordate che per raccogliere un oggetto è sufficiente passarci sopra con la vostra auto.

IL PUNTEGGIO — Sono due i fattori che vi permettono di aumentare il punteggio: la raccolta dell'equipaggiamento e la rapidità di gara.
Ricevete infatti qualche punto (inizialmente 32), quando riuscite a raccogliere un articolo precedentemente acquistato ; ne ricevete molti di più, però, ogni volta che concludete una tappa entro il tempo massimo: se avanzate qualche secondo, infatti, ottenete un bonus proporzionale al tempo non utilizzato.

STRATEGIA — Veniamo subito alle dolenti note. Sono due i casi in cui il gioco finisce: quando si accumulano troppi danni, oppure quando non si conclude una tappa nel tempo limite.
Si subisce un danno quando si urtano gli ostacoli o quando si è tamponati da un'altra macchina. Sulla destra dello schermo è posto un indicatore nel quale una barra scura cresce all'aumentare dei danni subiti, finché, giunta al limite superiore, il gioco si interrompe e vi dovete ritirare.
Gli ostacoli sono veramente tanti ed è quasi impossibile non "sbattere" mai. Vi accorgerete presto che i danni sono tanto più notevoli quanto più a lungo restate in contatto con l'ostacolo di turno.
Fortunatamente, al termine di ogni tappa è possibile riparare un quantitativo limitato di danni. Quindi, se i danneggiamenti non sono molti, potrete ripartire con la vettura in perfetto stato ; se, viceversa, i danni subiti sono notevoli, dovrete affrontare la tappa successiva al volante di un'auto già menomata.
Un consiglio per tutti: quando inizia la corsa, non fatevi trovare impreparati e partite subito: eviterete così di essere tamponati da una malefica auto che vi segue sempre, ed inoltre non sciupereste preziosi istanti

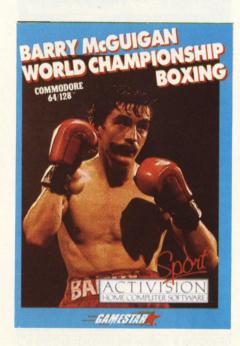
che potreste trasformare in bonus, arrivando al termine della tappa.
Studiate bene i percorsi ; imparate su che lato della strada ci sono meno ostacoli e dove sono posti gli oggetti che avete acquistato. Ciò vi costerà un po' di tempo, nelle prime partite, ma si rivelerà condizione indispensabile per portare a termine la corsa nelle successive, in considerazione anche del fatto che il tempo a disposizione per completare ogni tappa è abbastanza "stiracchiato". Per questo motivo è necessario procedere alla massima velocità, e se non sapete cosa potreste trovarvi di fronte... scassereste subito la vostra povera Porsche.

CONCLUSIONI — Dopo tutto quello che abbiamo detto, penserete di trovarvi di fronte ad un gioco complicatissimo. Invece non è affatto vero! La realtà è che 911 TS è un game piuttosto semplice da capire, pur sfruttando l'idea apparentemente complessa della preparazione della vettura.
La grafica (sullo stile di "Grand National") è però piuttosto spartana e non lascia capire assolutamente che l'auto da voi guidata è una Porsche.

Lo schermo a scorrimento verticale (tipo "Spy Hunter") ha un bel movimento fluido e continuo, ma è forse un po' lento e permette una visione limitata del terreno davanti a sé.
Tirando le somme, ci sembra di poter dire che, a dispetto del titolo altisonante, 911 TS ci ha un po' deluso, visto il modo scarno in cui è stata sviluppata la brillante idea iniziale, quella dell'allestimento dell'auto.

RCC

MC GUIGAN'S BOXING

IL CAMPIONATO DEL MONDO DI BARRY MC GUIGAN
Produttore: ***ACTIVISION***
Sistema provato: ***C-64***
Compatibilità: ***SPECTRUM***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***30000 LIRE***

Come d'incanto, quando arrivò l'autunno, le case di software si scatenarono sullo sport della Boxe. Dopo mesi di indifferenza per lo sport più antico del mondo numerosi sono stati i titoli pubblicati che vedevano i pugili più strani come protagonisti.
La prima azienda a rimanere sorpresa da questa improvvisa attenzione verso la boxe è stata l'Activision che annunciando il *suo* lo definì come il primo gioco per computer sulla boxe.
Ma se Barry Mc Guigan non ha questo onore, rimane comunque unico e, rispetto ai concorrenti, ha il pregio di non dover essere unicamente un incontro sul ring ma richiede anche una certa strategia nella scalata verso la conquista del campionato del mondo, tenendo conto di fattori reali come soldi e preparazione atletica.

IL GIOCO — Barry McGuigan può essere giocato da uno o due giocatori. Digitato il vostro nome dovete scegliere le caratteristiche del vostro pugile.
Utilizzando il cursore a forma di guantone

modificate il colore della pelle, dei capelli e dei pantaloncini, lo stile e l'immagine del vostro pugile.
Questi ultimi due fattori sono determinanti per le sue capacità. Per esempio se scegliete lo stile "dancer", il vostro pugile sarà principalmente all'attacco mentre se è "bulldog" sarà arcigno, obbligando l'avversario spesso alle corde.
L'immagine è in pratica il carattere e dovrebbe coincidere con lo stile per avere un campione completo.
Se avete selezionato l'opzione per due giocatori, scegliete direttamente tra i 19 pugili, Barry Mc Guigan compreso. In questo caso non ci sarà la lenta e faticosa scalata al titolo.
Nel caso dell'opzione per un giocatore dovete scegliere se iniziare il circuito del campionato del mondo come debuttante (New Pro) o sfidante (Contender).
Come debuttante dovete scegliere tra sfidare il 17° e il 18° pugile, come sfidante invece l'impresa sarà più dura visto che dovrete affrontare subito l'8° o il 9° o l'11°.
Quindi pasate all'allenamento che può essere dalle 6 alle 12 settimane e deve essere programmato in base alle caratteristiche dell'avversario verificate nello schermo precedente.
Le fasi sono il sacco leggero e pesante, la corsa, i pesi e l'allenamento con lo sparring partner. Ad ognuna corrisponde un simbolo.
La bravura di un pugile viene determinata da diversi fattori: resistenza, fibra, forza e agilità. La corsa è un ottimo aiuto per incrementare durata, forza e agilità ; la sacca leggera aiuta a rinforzare la fibra, quella pesante aumenta la forza e "tonifica" la fibra e la resistenza ; infine i pesi sono fondamentali per la forza mentre l'allenamento sul ring è utile per la fibra.

L'INCONTRO — Il ring è visto di fianco con i due pugili uno di fronte all'altro. Al gong i due atleti abbandonano l'angolo e si portano al centro dello schermo. Sullo sfondo c'è il pubblico rumoreggiante. Nella parte superiore dello schermo, oltre ai nomi dei due contendenti, è indicata la quantità di energia di ognuno.

Nella parte inferiore dello schermo sono indicati l'eventuale conteggio, il round e il tempo.
Come nella realtà ogni round ha una durata di 3 minuti.
I movimenti del pugile vengono determinati dal joystick.
Premendo il pulsante di sparo i colpi avranno effetto solo quando siete vicini all'avversario (INSIDE). In questo caso i colpi sono l'uppercut (leva in alto), al corpo (in basso), il gancio (sinistra) ed l'incrocio (destra).

I movimenti effettuabili senza premere il joystick hanno effetto solo quando si è distanti (OUTSIDE). La leva in avanti è per la posizione di difesa con i guantoni sul viso, in basso per i colpi al corpo, a sinistra per il jab, e a destra per il colpo d'incontro. Importante è capire la differenza tra INSIDE ed OUTSIDE perché nel caso di colpi a vuoto perdete inutilmente.
La difesa ha solo due posizioni: non utilizzando il joystick il pugile andrà in auto difesa, molto utile contro i colpi al corpo, mentre, come già accennato sopra, muovendo la leva in alto il pugile si rannicchierà per evitare i colpi al viso.

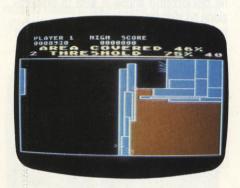
CONSIGLI — Controllate attentamente le caratteristiche del vostro pugile. Conoscendo il vostro stato di forma, la capacità di recupero e di resistenza, la forza, l'agilità e la quantità di stamina potete programmare le fase di allenamento ed avere una preparazione completa ed adatta al vostro avversario. Inoltre stabilite la tattica da utilizzare in base al vostro stile ed al vostro colpo migliore.
Tutti questi dati riguardanti il vostro pugile e il futuro sfidante vi vengono comunicati nello schermo precedente la fase di training.
Come in un vero incontro di boxe potete provare a vincere l'incontro con un knockout oppure "tirando" numerosi colpi e vincere ai punti.
Non perdete mai di vista il riquadro dell'endurance (END) quando sarà sotto il 10 rischierete il KO e il conteggio. A seconda del vostro recupero guadagnerete endurance durante il conteggio. Se l'ENDURANCE rimane ad 1, l'incontro sarà perso e comunque dopo tre knockdown sarete sconfitti.
Al termine di ogni round appare uno schermo che vi informa su tutti i dati parziali, punteggio compreso.

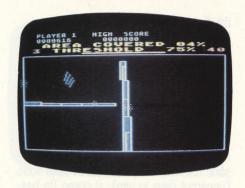
CONCLUSIONI — Sicuramente Mc GUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING è il programma più completo di boxe. Infatti non ci risulta che esista in circolazione un altro gioco che unisce alla simulazione dell'incontro anche la fase di preparazione ed allenamento.
Inoltre ci sono altri piccoli particolari che rendono ancora più reale la simulazione come i flash quando un pugile va KO oppure i commenti del pubblico dopo il round.

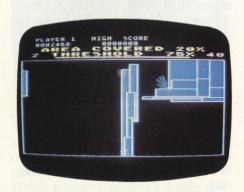
Alberto Rossetti

QIX

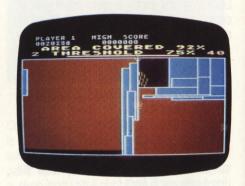
Produttore: ***ATARI***
Sistema provato: ***ATARI 800XL***
Compatibilità: ***ATARI 400/800/600XL/130XE***
Supporto: ***CARTUCCIA E DISCO***
Prezzo: ***L. 34.000***

"... Ah, la grafica! Che bella grafica..." Quante volte abbiamo sentito queste frasi? E allora proviamo a pensare ai laser games da sala giochi, il meglio in assoluto come resa delle immagini, ma quanto ad interattività? Alle volte questi giochi si riducono ad essere, dal punto di vista della giocabilità, solo una successione mnemonica di mosse. Passi un pattern prestabilito, ma

non tanto da diventare dei... "giovanotti mondani meccanici" (ogni riferimento ai computer-fumetti di Glessi e Zingoni è puramente casuale).
Ebbene con QIX non avremo suggestioni cromatiche o accattivanti figurine multicolori: il gioco è essenziale, lineare come di più non potrebbe essere. Le sue geometrie sono precise eppure il risultato è quasi ipnotizzante. Lo spazio per l'estro, la fantasia, uniti a una necessaria impostazione strategica rendono questo gioco coinvolgente anche per chi si limita a guardare (gufi esclusi).

IL GIOCO — La scena si apre con un rettangolo largo quanto tutto lo schermo, alto per i suoi 5/6 e al cui interno non c'è QUASI niente...
Noi siamo rappresentati da un fuso che pungendo una fanciulla la farà addormentare fino a che il principe azz... Oops! Scusate, stavo facendo una recensione per Video Fiabe...
Dunque, noi possiamo muovere questo fuso chiamato STIX e che traccia una linea continua, nelle classiche quattro direzioni, diagonali escluse. Scopo del gioco è colorare almeno il 75% dello schermo, chiudendo di volta in volta vari quadrilateri variabili nella forma e nelle dimensioni, così da passare alla fase successiva.

Tutto facile? Leggete il paragrafo seguente e poi ne riparliamo...

I NEMICI — Il principale è il QIX, che dà il nome al gioco. Questo curioso sprite dall'aspetto vettoriale è un insieme di linee affiancate sempre mobile e di dimensioni variabili. Aleggia per lo schermo con noncuranza e senza pattern precisi, ma se tocca lo STIX o la sua linea prima che un quadrilatero sia completato perderemo un fuso. Il QIX non può percorrere i perimetri delle figure già completate e nemmeno i margini dello schermo. Ma non gioite: sono gli SPARX per questo. Non si tratta di un complesso rock ma di scintille (all'inizio due) che si muovono in direzioni opposte l'uno rispetto all'altro, percorrendo tutte le linee che trovano, senza mai potersi staccare da esse. Inutile dire che il contatto con loro elimina il nostro STIX. Gli SPARX ogni 40 secondo aumentano di due unità (fino ad un massimo di otto) ma questo tempo può essere portato a scelta da 10 a 90 secondi.
Infine, poiché lo STIX è come chi usa i fustini di detersivo (non torna indietro) c'è il rischio che a farmarsi troppo a lungo parte il FUSE, una crocetta luminosa che cercherà di raggiungerci. Unico rimedio è scappare, attenti a non chiudersi in una spirale senza uscita.

I COMANDI — Col joystick come detto muoviamo lo STIX, ed abbiamo la possibilità di raddoppiare il punteggio tenendo premuto il tasto ininterrottamente fino alla conclusione di una figura: la linea cambierà colore così come il rettangolo, che darà punti doppi, ma attenzione ad abusarne perché in questo caso la velocità è dimezzata (cosa credevate? Tutto ha un prezzo!) ed è quindi doppiamente più facile essere intercettati.

LO SCHERMO — A differenza della versione da bar lo schermo è orizzontale e riporta i quadrati azzurri (velocità normale) e rossi (lenta). In alto a sinistra il punteggio del primo giocatore e a destra quello del secondo, inframezzati dall'HIGH SCORE. Più sotto la percentuale di quadro coperta al momento e i secondi di raddoppio degli SPARX.

STRATEGIA E CONSIGLI — Poiché per ogni 1% eccedente il 75 guadagniamo 1000 punti bonus è importante quando si arriva intorno al 70% della copertura non chiudere frettolosamente il quadro con un modesto 76/77%.
La tecnica dei "rettangoloni" è sconsigliata: molto meglio chiudere piccoli quadrilateri velocemente, controllando cose meglio lo

schermo ed esponendoci di meno in modo da poter tentare la velocità lenta.
Negli schermi più avanzati troviamo due QIX: se riusciamo a chiuderli separati da quel momento in poi il punteggio sarà doppio e poi a seguire triplo, quadruplo ecc. per quante volte riusciremo a ripetere lo scherzetto.
Infine tenete presente che lo STIX scorre più velocemente in orizzontale, quindi se il QIX è nelle vicinanze evitate i movimenti verticali!

CONCLUSIONI — Ho già detto tutto, aggiungo solo... sotto a QIX tocca!

Massimo Iacomelli

ARCHON

Produttore: ***ELECTRONIC ARTS***
Sistema provato: ***ATARI***
Compatibilità: ***C64, APPLE***
Supporto: ***DISCHETTO***
Prezzo: ***L. 25.000***

La pubblicità americana ne parla come di un gioco che ti tiene sveglio la notte. Ed in effetti è uno dei giochi più coinvolgenti che mi sia capitato di provare. Non è un adventure, ma un ibrido tra un board game e un gioco d'azione: combinazione quanto mai riuscita, che richiede una mente con la logica dello scacchista e i riflessi di un videogiocatore d'azione. Una musichetta dal sapore eroico introduce in questo mondo di Fantasy. Ma ora attenzione: la sfida tra il Bene e il Male sta per iniziare!

IL GIOCO — La "plancia" di gioco su cui si fronteggiano le schiere del bene e del male è costituita da una scacchiera di 11 × 11 caselle, e la disposizione dei pezzi ricorda quella del gioco degli scacchi. Ovviamente le pedine sono diverse da quelle convenzionali, e lo sono pure le loro caratteristiche. Ci sono pezzi che camminano, pezzi che volano, pezzi che si teletrasportano: tutti accompagnati nel loro movimento dai rumori caratteristici (fruscio d'ali, rumore del galoppo, passi pesanti etc.).
Ma la novità del gioco non riguarda solo la caratterizzazione delle pedine, ma anche il loro modo di interagire. Che cosa accade infatti quando due pezzi si incontrano su una stessa casella?
Diversamente dagli scacchi tradizionali, dove i pezzi vengono automaticamente "mangiati", in Archon essi *devono combattere tra di loro*!!!
Non è quindi sufficiente una mente tattica, ma bisogna appoggiare con la destrezza ed i riflessi le proprie mosse, o il nemico avrà il sopravvento.

OBIETTIVO — La vittoria nel gioco può essere raggiunta in due modi. Un giocatore vince infatti o quando annienta completamente la parte avversaria, oppure quando conquista le cinque caselle magiche, disposte a croce lungo i due assi della scacchiera passanti per il suo centro.
La sfida è tra il Bene e il Male, ovvero tra il lato luminoso (a sinistra) e quello oscuro (a destra). Ogni pezzo, come negli scacchi, ha un nome e delle caratteristiche consone ad esso: per i patiti della fantasy nomi come Troll, Goblin, Archer e Knight, assieme a basilischi, dragoni, Fenice e compagnia non suoneranno nuovi. Ma le sorprese non mancano.

MOVIMENTO — I pezzi si muovono in modo coerente con l'essere che rappresentano. Ci sono quelli che volano, superando ogni ostacolo come gli Spettri, la Fenice, il Genio e il Dragone; quelli che si teletrasportano (il Mago e la sua controparte femminile), ignorando anch'essi le pedine circostanti; e infine pezzi che camminano, e che devono aggirare gli ostacoli che incontrano sulla propria strada, oppure, se sono nemici, combatterli.
Tutti i pezzi (o quasi) hanno limitazioni sulla distanza percorribile in ogni mossa, ma nessuna sulla direzione del movimento, limitatamente alle proprie caratteristiche di

spostamento.
La scelta del pezzo da muovere si opera spostando con un joystick il cursore sulla pedina prescelta, e premendo il tasto del joystick per agganciarla. Muovendo poi il cursore si muove anche il pezzo, producendo il proprio rumore caratteristico. Per lasciarlo su di un'altra casella si preme di nuovo il pulsante del joystick. Nel caso in cui sulla casella si trovi una pedina avversaria, si passerà alla fase di combattimento.

IL COMBATTIMENTO — Arrivati allo scontro diretto tra due pezzi, la scacchiera lascia il posto al campo di battaglia.
Questo è composto da un prato verde grande quando lo schermo, e cosparso da tanti cespugli che impediscono o rallentano, a seconda del colore, movimento e colpi dei contendenti. Il colore dei cespugli continua a cambiare, e mentre alcuni spariscono altri appaiono in parti diverse dello schermo: questo implica il fatto che il campo di battaglia cambia continuamente, lasciando senza riparo chi si era messo dietro un cespuglio, o parando un ostacolo davanti ad un pezzo lanciato in un attacco.
Ogni "essere" ha le proprie armi e la propria rapidità di spostamento. Ad esempio il Troll delle montagne si muove con passo pesante e poca agilità, ma scaglia massi di notevoli dimensioni ; lo Scorpione è più rapido, e lancia il proprio aculeo velenoso ; la Fenice attacca avvolgendosi in un'alone di fuoco, che incenerisce ciò che tocca. I pezzi però non possono usare la propria arma a ripetizione, ma devono aspettare che si ricarichi, attendendo un suono caratteristico che annuncia la rinnovata disponibilità ad offendere.
Entrambi i contendenti hanno il proprio livello di energia vitale, rappresentato da una colonnina ai lati del campo di battaglia: ad ogni colpo subito la colonnina decresce, in modo proporzionale alla potenza dell'arma avversaria.
Terminata la propria energia, l'elemento scompare. I combattimenti sono sempre all'ultimo sangue: uno solo dei contendenti sopravviverà, andando ad occupare la casella sulla scacchiera che ha lottato per ottenere o mantenere.

LA MAGIA — In un gioco ambientato in un'atmosfera da Fantasy non potevano mancare le figure magiche: dalla parte del Bene troviamo il Mago, dalla parte del male invece la Maga (o forse è meglio dire la Strega, visto che sta con i "cattivi").
Entrambi sono dotati degli stessi poteri magici: possono far rivivere un pezzo già eliminato, evocare uno spirito elementare (di terra, acqua, aria o fuoco) da scagliare contro un nemico, immobilizzare una pedina avversaria, teletrasportare un pezzo o scambiarne due tra loro. Possono inoltre guarire un proprio pezzo, ovvero riportare al massimo l'energia vitale di un essere uscito vittorioso, ma duramente provato, da uno scontro.
Ogni incantesimo può essere utilizzato una sola volta, e vale come una mossa ; inoltre gli incantesimi non hanno effetto sulle pe-

dine che si trovano sulle cinque caselle magiche.
I pezzi magici sono dunque fondamentali nel gioco, e la loro perdita è un grosso svantaggio per chi la subisce: bisogna dire però che entrambi si difendono molto bene, essendo assai rapidi nei movimenti e armati di sfere di fuoco molto... indigeste. Inoltre sono posizionati entrambi, alla partenza, su una casella magica, il che li mette al riparo (finché non si muovono) dagli incantesimi.

STRATEGIA — La strategia da usare in questo gioco è abbastanza complessa: bisogna valutare il movimento sulla scacchiera e le capacità di combattimento di ogni singolo pezzo, per metterlo in condizione di combattere con avversari di potenza pari od inferiore. Molta importanza hanno gli incantesimi: bloccando, resuscitando o guarendo un elemento al momento opportuno si può dare una svolta decisiva al gioco. La prima volta il computer

sembrerà imbattibile nei combattimenti, ma con un po' di pratica si può lottare alla pari.
Inoltre i programmatori hanno dotato il gioco di un'intelligenza tattica da non sottovalutare, per cui le distrazioni si possono pagare molto care.

OPZIONI — Tramite i tasti OPTION e SELECT si può selezionare se giocare in due oppure contro il computer, e quale delle due parti debba iniziare per prima. Se si sceglie di giocare con il computer, si può tenere il Bene o il Male, e si usa comunque il joystick collegato alla porta 1 del computer ; se invece si sceglie uno scontro tra "umani", il Bene usa la porta 1, il Male la porta 2.

CONCLUSIONI — ARCHON è davvero un gioco molto avvincente. Le sue caratteristiche impegnano le risorse mentali con la sfida tipica dei board-game, ma la staticità e la mancanza di azione di questi ultimi viene compensata dal momento del combattimento tra le pedine.
Grande merito va inoltre ai programmatori, che sin dalle note della musichetta introduttiva hanno saputo creare attorno al gioco un'ambientazione molto coinvolgente.
In ARCHON lo sforzo per calre il giocatore nel microcosmo del gioco è davvero ben riuscito. Ogni essere che partecipa alla lotta ha una propria caratterizzazione grafica e sonora, il che gli conferisce quasi una "personalità".
Vedere e sentire il massiccio Golem avanzare pesantemente scagliare un grosso masso, o guidare l'agile Unicorno in un assalto al galoppo contro il terribile Drago produce un effetto sul videogiocatore paragonabile a quello della lettura di un libro di Fantasy.
È un gioco ideale per chi non si accontenta di sparare come un matto, ma cerca la sfida mentale oltre a quella dei riflessi.

Andrea Borroni

SCALDA IL JOYSTICK E GASATI CON

SONO IN EDICOLA

Compilation JACKSON SOFT

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER SPECTRUM

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER C16

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER COMMODORE C64

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER TI99/4A

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER VIC20

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER MSX

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Milano • Londra • Madrid • San Francisco

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

UN ANNO DI

**Per tutti i nostri lettori, nuovi e aficionados, abbiamo pensato di fare un indice ragionato di quello che Videogiochi e ViGi&Co ha realizzato nel corso del passato 1985.
Per ognuna delle rubriche della rivista abbiamo riportato il titolo degli articoli, e il numero di Vigi nel quale sono apparsi un piccolo box a commento riporta le nostre impressioni e segnala quello che ci è sembrato degno di maggior interesse.
Presentiamo anche la Super Hit Games: una classifica ottenuta attraverso tutte le classifiche dell'anno.
I giochi che appaiono qui sono proprio i "top fifteen" del 1985!**

Questa rubrica, è senza dubbio la punta di diamante di Videogiochi & Co.
Le cifre, comunque, parlano da sole. Se si eccettua il numero di Gennaio, dedicato per intero all'annuario, nei dieci restanti numeri dell'85 sono stati provati su strada ben 134 giochi.
Le tendenze del mercato italiano sono state pienamente rispettate: il software per il Commodore 64 e per lo EX Spectrum, le due macchine che a tutt'oggi si sono assicurate le quote maggiori di prodotti venduti nel settore dell'home, si è disputato i favori della redazione in misura quasi uguale: 43 sono state le recensioni per il computer inglese e 33 quelle per il C64.
Lungi da noi comunque l'idea di isolare GIOCOMPUTER a favore di queste due marche soltanto. I restanti articoli hanno abbracciato un ampio spettro di sistemi, non esclusi quelli oramai caduti in disgrazia ma dotati ancora di un largo seguito di appassionati.
La novità dell'anno è stato senza dubbio lo standard MSX qui presente con un numero relativamente basso di articoli solamente a causa del gap temporale intercorso tra la sua presentazione ed il suo effettivo lancio sul mercato, avvenuto negli ultimi mesi dell'anno.

CBM 64

SPECTRUM

VIDEOGIOCHI

AL BAR AL BAR

Al Bar "Al Bar": la nostra rubrica dedicata ai coin-op. Quest'anno troviamo ben 32 giochi per 10 numeri, con tante, forse troppe novità ; a noi, che di tanto in tanto soffriamo di nostalgie antiche, piange il cuore vedere solo due "classici" (SCRAMBLE e EXPLORER) in questa lista.
Ma ci sono anche motivi per cui rallegrarsi, quale il ritorno alla grande del filone riguardante le simulazioni sportive: una dozzina di giochi recensiti e almeno altrettanti che hanno meritato una citazione per la loro qualità. Anche per quanto riguarda "PST, PSSST...", troviamo sostanziose "tracce" di videogiochi sportivi, ma la parte del leone l'hanno sicuramente fatta due "leader" del settore: PACMAN e HARRY PITFALL.
Il primo ci ha coinvolto nella sua ultima fantastica avventura, PAC-LAND, e molto probabilmente ancora se ne parlerà in questo nuovo anno, dato che nessuno è ancora riuscito ad arrivare alla fine del 19° TRIP, l'ultimo del ciclo di questo gioco, tanto difficile quanto bello e prodigo di trucchi.
Il secondo, dopo i folgoranti successi in versione "home", si è cimentato anche con gli "arcade": forse non ha ottenuto gli stessi successi, ma ha sfoderato una serie di trucchi veramente notevoli.

Come in tutte le brave aziende che a fine anno stilano il loro bilancio, così anche noi di ViGì lo abbiamo pensato di fare una "Hit Games dell'anno". Rappresentati in ordine di voti troverete quei videogames che nei bar, a casa, o ancora nei negozi hanno tenuto alto l'indice di gradimento dei nostri lettori e degli utenti di computer/consolle.
I preferiti di tutte le classifiche sono stati i

I GIOCHI PIÙ VOTATI

1	ROCKY	COLECO
2	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
3	DECATHLON	ACTIVISION
4	MISSION IMPOSSIBLE	EPYX
5	PITFALL II	ACTIVISION
6	BRUCE LEE	U.S. GOLD
7	WING WAR	IMAGIC
8	BURGERTIME	MATTEL
9	MINER 2049er	MICROFUN
10	SKOOL DAZE	MICROSPHERE
11	BUMP'N JUMP	MATTEL
12	SUMMER GAMES II	EPYX
13	RIVER RAID	ACTIVISION
14	WAR GAMES	COLECO
15	ATIC ATAC	ULTIMATE

I GIOCHI PIÙ VENDUTI

1	SKOOL DAZE	MICROSPHERE
2	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
3	PIT STOP II	EPYX
4	SUMMER GAMES	EPYX
5	DECATHLON	ACTIVISION
6	BEACH HEAD	ACCESS
7	ROCKY	COLECOVIS
8	BRUCE LEE	DATASOFT
9	PYJAMARAMA	MIKRO-GEN
10	ATIC ATAC	ULTIMATE
11	BASEBALL	IMAGIC
12	MISSION IMPOSSIBLE	EPYX
13	SOCCER INTERN.	COMMODORE
14	BUMP'N JUMP	MATTEL
15	RIVER RAID	ACTIVISION

HIT BAR

I PIÙ VOTATI		I PIÙ GETTONATI	
1	HYPER SPORT	1	HYPER SPORT
2	HYPER OLYMPIC	2	POLE POSITION II
3	LASER GP	3	FLICKY
4	DRAGON'S LAIR	4	GALAXY RANGER
5	PAC LAND	5	MIKIE
6	POLE POSITION II	6	SPACE ACE
7	KARATE CHAMP	7	EXCITING SOCCER
8	MIKIE	8	DRAGON'S LAIR
9	SPACE ACE	9	BOMB JACK
10	PINBO	10	DOI RUN RUN
11	CIRCUS CHARLIE	11	KUNG FU MASTER
12	KARATE CHAMP II	12	PINBO
13	YELLOW CAB	13	HYPER OLYMPIC
14	FIRE FOX	14	KARATE CHAMP
15	BURGER TIME	15	LASER G.P.

giochi sprotivi: Hyper Sport, Rocky, Summer Games, Decathlon...
Verso metà anno però ha preso un po' il posto dei videogiochi sportivi: gli adventure. Pyjamarama, Mission Impossible, Shadow Fire, sono gli adventure più richiesti. Anche le classifiche confermano un successo già riscontrato nelle nostre rubriche dedicate agli avventurieri.

Non si può fare a meno di parlare anche dei produttori Access, Activision, Epyx, ColecoVision, Ultimate, U.S. Gold, Datasoft, sono state le protagoniste dell'anno e hanno meritato il favore del pubblico. La maggioranza dei videogiochi da esse prodotti, infatti sono ricchi di azione, varianti, situazioni impreviste e grafica eccezionale.

Atlante è una iniziativa relativamente giovane per le pagine della rivista, ma già da tempo stava prendendo forma in redazione grazie anche alla fattiva collaborazione dei nostri lettori.
Naturale complemento di un'altra rubrica di grande successo come "L'avventura è l'avventura", questo spazio si vanta di fornire molti fatti e poche parole.
I fatti sono rappresentati dalle mappe, gli elementi strategicamente più importanti del videogioco a sfondo avventuroso, le parole sono invece i consigli più utili per barcamenarsi con successo tra i cunicoli, le grotte, le stanze e i trabocchetti raffigurati dalle mappe stesse.

L'AVVENTURA

La "pagina amica" per tutti gli avventurieri elettronici

ATTUALITÀ

Dire che l'attualità è da sempre la nostra finestra sul mondo dei videogiochi è forse una banalità, ma certamente il concetto rende adeguatamente quello che questi articoli rappresentano per noi.
Lo sforzo più massiccio compiuto durante l'anno è testimoniato senz'altro dalle quattro puntate dedicate ai programmi fatti apposta per permettere all'utente di creare dei giochi: "I videogame fai-da-te".
Complessivamente sono stati esaminati quattro tra i migliori titoli del genere: Game Designer della Quicksilva, Fifth della Computer Rentals, Hurgh della Melbourne House e White Lightning della Oasis, tutti per ZX Spectrum. Di ogni programma è stata offerta non solo un'ampia sintesi delle caratteristiche principali, ma anche una lezione pratica per l'impostazione.
Meritevole di segnalazione è pure lo speciale sulla Cometa di Halley, con cui abbiamo voluto offrire un piccolo compendio sui programmi a sfondo astronomico, categoria quest'ultima tra le più interessanti ma anche tra le più ingiustamente dimenticate.

SPIEGACOMPUTER

Fra le tante lezioni di BIT BIT vogliamo segnalare "TANTE CARE BESTIOLE", un corso di Basic per principianti. Un corso "fatto al contrario" perché non si parte da una serie di istruzioni singolarmente prese e spiegate, e poi sommate a costruire il programma, ma dalla presentazione del programma finito, i cui vari passaggi vengono esaminati a gruppi di funzioni "logiche". Solo dopo aver individuato la funzione si va a vedere come la funzione è stata ottenuta, quali sono i meccanismi primari (le istruzioni in BASIC, appunto) con le quali si sono costruiti i meccanismi che danno luogo alle funzioni stesse.
Il BASIC usato è lo standard Microsoft al livello V.1, ossia il più semplice e abbiamo quindi indicato ai lettori la variazione che occorreva apportare affinché il programma girasse bene sul computer di ognuno.

DI FRONTE AL COMPUTER

Dal mese di settembre VideoGiochi — diventato nel frattempo VideoGiochi & Computer — ha ospitato la rubrica DI FRONTE AL COMPUTER dedicata a programmi e a listati, inviati in redazione dai lettori.
Di tutti i giochi pubblicati, di cui trovate l'elenco qui a fianco, vogliamo segnalere Saturn Caves realizzato da Fabio Siani per il Vic 20.
Il gioco trasporta il giocatore in un'avventura tra le caverne di Saturno allar icerca di una spedizione di cui non si hanno più notizie da quando era stata inviata sul pianeta per scoprire se vi erano delle possibilità di vita.
Il programma è molto ben realizzato: la grafica è ben curata così come lo svolgimento dell'azione. Inoltre Fabio l'ha correlato di una spiegazione completa ed esauriente.
Sarebbe interessante che qualcuno provasse a farne la trasposizione per un altro computer.

a cura di Maurizio Miccoli

LA QUIETE DOPO LA TEMPESTA

Beh, era logico aspettarselo: dopo la grande "abbuffata" del mese scorso, con un gran numero di novità, sia del mese di settembre, che segna abitualmente il risveglio di quasi tutte le attività lavorative dopo le vacanze, sia del ritrovato appuntamento di ottobre dell'ENADA, abbiamo assistito ad un mese di relativa calma, senza novità di rilievo.

Per il momento il mercato sta ancora assorbendo i prodotti presentati all'ENADA, in maniera piuttosto massiccia: infatti, contrariamente a quanto accadeva di solito, sono moltissimi i giochi entrati subito in circolazione, ragion per cui abbiamo deciso di presentarvene già due in questo numero.

Per primo il "cavallo di battaglia" del nuovo sistema della BALLY SENTE, l'elettrizzante biliardo che risponde al nome di GIMME A BREAK, poi uno di quei giochi che risultano abbastanza incomprensibili al primo impatto: MOTOS della NAMCO.

Per finire, una recensione del gioco che ha rappresentato a lungo il "pomo della discordia" tra i Centri Accreditati "LAS VEGAS" e "NEW YORK GAME"; quest'ultimo, dopo un lungo inseguimento, ha finalmente conquistato il primato nazionale grazie a Luca Dossena: più di un milione di punti a DO! RUN RUN.

DO! RUN RUN

(Universal)

"MR. DO! IS BACK..."

Con questo gioioso "grido", che ci annuncia il ritorno di uno dei suoi "cavalli di battaglia", l'UNIVERSAL ci presenta, in un suo depliant ufficiale, la quarta (e per ora l'ultima) avventura dello spericolato clown che risponde al nome di MR. DO!

In effetti si può parlare di un vero ritorno perché questo DO! RUN RUN si avvicina molto di più al "copostipite", almeno per ciò che concerne la meccanica di gioco, di quanto facessero gli altri due "discendenti". MR. DO'S CASTLE e MR. DO WILD RIDE. È questo uno dei motivi per cui volevamo parlare già da tempo di questo gioco, dato che MR. DO! all'epoca era uno dei videogiochi che più ci attiravano.

Ma dato che, purtroppo, questi aveva attirato anche una cospicua parte dei nostri risparmi, non volevamo ripetere l'esperienza scoprendo da soli tutti i trucchi di questo nuovo gioco, monetina dopo monetina: per questo motivo ne parliamo solo ora, a circa un anno dalla sua nascita, grazie anche alla collaborazione di LUCA DOSSENA, recordman italiano di fresca nomina.

IL GIOCO

Chi sia MR. DO ormai lo sanno anche le pietre, per cui è superflua ogni sua descrizione; cosa debba fare in questo gioco lo suggerisce il nome del gioco stesso: correre, correre, correre...

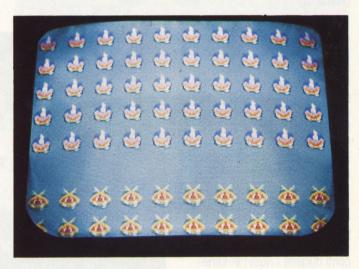
Non che in MR. DO! il nostro povero pagliaccio non si scalmanasse abbastanza, ma in DO! RUN RUN è praticamente impossibile usufruire di pause, perché bisogna stare sempre all'erta, dato che non esistono posti fuori pericolo: il campo di gioco infatti è completamente aperto e cerca di dare una certa idea di tridimensionalità articolandosi su tre piani posti a diverse altezze; ogni piano comincia dove finisce l'altro e tra i due piani c'è un dislivello dell'altezza di uno scalino, che rallenta il cammino dei protagonisti del gioco. Per quanto riguarda il compito vero e proprio di MR. DO, cioè che cosa bisogna fare per passare al quadro (chiamato SCENE ed indicato a destra come in MR. DO!) successivo, esistono quattro possibilità, che in pratica però si riducono a due. Infatti l'eventualità di finire il quadro prendendo il DIAMANTE, vincendo così la partita, può capitare una volta ogni tante partite, mentre è sconsigliabile cercare "semplicemente" di mangiare tutti i punti disseminati per lo schermo: sono ben 134, per cui è impensabile riuscire ad avere il tempo per accoglierli tutti senza avere qualche sgradevole "incontro ravvicinato" con gli avversari.

Pertanto normalmente per finire il quadro è necessario eliminare tutti i nemici, che sono di quattro tipi, mediante la solita palla magica o facendo rotolarre sopra di quelli i tronchi disseminati sul terreno (ce ne sono due in ogni SCENE). Infine c'è la possibilità di catturare le immancabili lettere vaganti, così da "chiudere" un quadro quando si colpisce la lettera che completa la parola EXTRA, il che ci fa vincere il solito omino extra.

NEMICI

Se volete fare conoscenza in anteprima con tutti i nemici che incontrerete durante il

gioco, potete vederli nella presentazione del gioco, durante la quale ognuno di questi si esibisce in una divertente "parata militare": ad un incalzante ritmo di tamburi una settantina di esemplari di draghetti zampettano verso di noi entrando dall'alto dello schermo, subito seguiti, dopo aver fatto un'irridente sorta di inchino, da un altro "battaglione" di nemici, e così via. E facciamo finalmente conoscenza con i nostri nemici: all'inizio di ogni SCENE ne compaiono solo due tipi, che si differenziano anche per il fatto che uno a volte va anche per i fatti suoi (i draghetti verdi con due antenne), mentre l'altro (i serpenti blu con i labbroni rossi) vengono subito a cacciarci, trasformandosi addirittura in palle di fuoco invulnerabili che si lanciano velocemente nella nostra direzione e si fermano solo sul bordo dello schermo (o dello scalino, se si trovano su un piano inferiore).
Se rimaniamo per troppo tempo nella stessa SCENE, questi nemici si fermano tutti contemporaneamente per qualche attimo (e si ode un avvertimento sonoro caratteristico) e si trasformano in nemici ancora più temibili e veloci: un draghetto blu con una "criniera" di corni e un serpente con una mandibola simile a quella di un dinosauro carnivoro. Per completare la "sestina" di nemici ci sono poi le "lettere" che compongono la parola EXTRA e la loro scorta, tra parenti dei famigerati "MAGNA-MAGNA" (in MR. DO!), arrabbiati più che mai perché qui invece non c'è niente da mangiare.
La lettera "scende in campo" solo in due maniere: ogni 10.000 punti (da sola) o quando passiamo sopra al circolo che contiene la lettera che si trova sul campo di gioco (con la scorta). Per far comparire la lettera sul campo di gioco bisogna sfruttare quella specie di "filo di Arianna" che Mr. Do si lascia alle spalle, cercando di descrivere con questo un rettangolo: quando si chiude quest'ultimo, tutti i puntini si tramutano in una coppia di ciliegie e può capitare che un punto scopra la lettera nascosta; se questa non compare, significa semplicemente che si trova nella parte rimanente dello schermo (perché c'è sempre, in tutte le scene).

PUNTEGGIO
Cominciamo dall'ultima cosa vista: il circolo con la lettera vale 500 punti quando viene raccolto.
I puntini valgono solo 10 punti, ma se li trasformiamo in ciliege ne riceveremo 20; se poi operiamo altre trasformazioni, otterremo 40 punti con le mele, 80 con i limoni e 160 con gli ananas. Colpire un nemico con la palla magica normalmente frutta 500 punti, ma se la palla rimbalza (un rimbalzo regolare, o verticale od orizzontale, diversamente da quanto accadeva in Mr. DO!), il punteggio aumenta in proporzione: dopo 1 rimbalzo 1.000 punti, dopo 2: 1.500, dopo 3: 2.000, dopo 4: 2.500 e dopo 5 e più rimbalzi 3.000 punti.
Invece i nemici "spiaccicati" con il tronco danno in successione: 1.000 punti il primo, 1.500 il secondo, 2.000 il terzo, 2.500 il quarto e 3.000 tutti i successivi. Per quanto riguarda i "BONUS", l'omino EXTRA frutta 5.000 punti, mentre il diamante ne dà 10.000, oltre naturalmente a un'altra partita. Un'ultima particolarità riguarda la scorta della lettera: quando si colpisce quest'ultima, muoiono anche i componenti della scorta (quelli ancora in vita), dandoci lo stesso punteggio della lettera.

STRATEGIA
Per capire quanto sia difficile questo DO! RUN RUN basti dire che gli avversari non compaiono una alla volta (come in Mr. DO!), ma sono tutti pronti alla lotta già all'inizio del quadro; se poi si aggiunge che il numero di nemici parte da 5 (4 draghi e 1 serpente) nella prima SCENE, sino a raggiungere quota 11 (8 draghi e 3 serpenti) dalla ventinovesima SCENE in poi, ci sarebbe veramente da mettersi le mani nei capelli.
Ma se si vuole battere questo gioco, non si può perdere tempo a lamentarsi: bisogna essere velocissimi, cercando di trascinarsi dietro il maggior numero di avversari per poterli spiaccicare con il tronco, stando sempre pronti nel contempo ad usare la palla magica.
A proposito di quest'ultima, quando la tiriamo, sia che colpiamo qualcosa, sia che continui a rimbalzare, possiamo vedere che si riforma pian piano nelle mani del nostro pagliaccio: quando cambia colore (da marrone a perla) possiamo usarla nuovamente (se quella precedente stava rim-

balzando ancora, scompare in quel momento). Ultimi due particolari a nostro favore sono il fatto che noi andiamo leggermente più veloci dei nostri avversari quando saliamo e scendiamo gli scalini e poi che tutti i nemici rallentano (anche se non si fermano come in Mr. DO!) quando compare la lettera con la scorta.
Non si può adottare una strategia vera e propria in questo gioco: ammesso e non concesso che si potesse fare uno schema per ogni SCENE, le prime 30 sono tutte differenti a causa del numero dei nemici.
Per i quadri successivi, poi, basti dire che il ciclo di questo gioco, per quanto riguarda la disposizione dei tre "piani", si ripete ogni 10 SCENE, ma per ognuno di questi ci sono due o tre combinazioni per quel che concerne i due tronchi.
Ultimo consiglio riguardante proprio i tronchi: normalmente si fanno rotolare togliendo il legnetto che li tiene fermi, ma si può ottenere lo stesso effetto spingendolo dall'altra parte (così non si corre nemmeno il rischio di rimanere travolti anche noi).

CONCLUSIONI
Per finire, le ultime curiosità: anche qui ci sono due apposite scenette per i "BONUS" (EXTRA e diamante) ma non ci sono indicazioni relative al quadro raggiunto e al tempo impiegato ; però per fortuna il contatore dei punti non si azzera al milione.
Per chi ci arriva...

MOTOS
(Namco)

Ci dispiace per voi, cari aspiranti centauri: nonostante il nome di questo videogioco sembri molto esplicito riguardo al suo contenuto, di moto qui non ne vedrete nemmeno l'ombra.
Pare infatti che MOTOS non sia altro che il nome di una popolazione ai confini della nostra galassia, dalla quale siamo stati catturati senza alcun motivo particolare.
Davvero non capiamo il motivo di tanta ostilità: in fin dei conti durante i nostri innumerevoli viaggi intergalattici (videogiocosi) avremo sì eliminato 5 o 6 milioni di alieni, ma non era il caso di arrabbiarsi, dato che l'abbiamo fatto solo per difenderci... Ed invece eccoci qui, novelli gladiatori: la Corte Suprema di MOTOS ci ha condannati a guadagnarci la vita combattendo nelle loro strane arene, sorta di piattaforme vaganti nello spazio.
Naturalmente per noi è tutto un'incognita: ci ficcano dentro una specie di astronave dai colori sgargianti (evidentemente per farci meglio individuare dai nostri avversari) e ci dicono con un sogghigno che se vogliamo salvare la pelle dobbiamo buttare giù dalla piattaforma, nello spazio eterno, tutto ciò che incontriamo, prima che questi ci renda la stessa cortesia.
Niente di esplicitamente cruento, quindi: chi soccombe non scoppia, non si disintegra, ma è condannato a vagare nello spazio, in attesa di una morte lenta... sono proprio sadici questi MOTOS!
Consci di quest'ultimo fatto, e ben decisi a non soccombere tanto facilmente, ci lanciamo finalmente nella lotta.

GLI AVVERSARI
Ecco dunque i primi avversari: due robot a forma di pallina, di color rosso, che evidentemente devono appartenere alla prima generazione dei loro robot lottatori, perché sono sufficienti poche spinte per toglierli di torno.
Come se avessero captato i nostri pensieri, i perfidi MOTOS ci trasportano in un'altra arena, mandandoci subito contro nuovi avversari: 3 robot-pallina di color blu, che si riparano dietro a un altro robot, sempre a forma di palla, ma contraddistinto da due colori (centro nero e bordo rosso) e dotato di alcune antenne che gli permettono di individuarci.
Le palline blu sono leggermente più bellicose di quelle rosse: a volte, quando stanno per cadere nel vuoto, si spostano proprio mentre stiamo dando loro il colpo di grazia e cercano di aggirarci per spingerci al loro posto nel baratro spaziale.
Per quanto riguarda il "RADAR" (così chiamato da noi per le sue antenne), è molto più resistente alle nostre spin-

te ed è dotato di una mobilità irritante rispetto alle palline che abbiamo visto sinora. Contemporaneamente la nostra curiosità viene attratta da due oggetti, a forma di piramide, che non si muovono: proviamo a dar loro un colpo e, visto che non reagiscono minimamente, in men che non si dica li riduciamo a semplice spazzatura spaziale.
Ma eccoci pronti per un altro combattimento in un'altra arena: subito vediamo due oggetti di forma ovoidale, contraddistinti da una "P". Memori dell'esperienza appena avuta, ci avventiamo contro di loro, ma questi scompaiono nel nulla; contemporaneamente però nel nostro quadro-comandi si "accendono" altrettanti quadrati, sempre contraddistinti da una "P".
Proviamo a schiacciare il pulsante che si trova sulla plancia-comandi, ma continua a non succedere nulla.
Ci dedichiamo allora ai nemici: ci sono due palline rosse e due blu, e una strana costruzione nel mezzo dell'arena.
Ci buttiamo contro quest'ultima, ma non la muoviamo di un millimetro; il motivo è presto scoperto: la costruzione è solo un rifugio fisso, dal quale fuoriescono in rapida successione altre quattro palline blu.
Anche nella quarta arena scopriamo cose nuove: un simbolo che assomiglia ad un grado militare (è una sorta di "v" rovesciata), che ci fa accendere un'altra casellina sul nostro pannello, e un altro robot, che pare uno scarafaggio, formato com'è da una pallina rossa piccola più una pallina blu normale fornita di antenne; completano lo schieramento avversario due palline rosse e una blu.
Altro particolare di questa arena è che abbiamo la possibilità di "studiarcela" un poco perché, prima del combattimento vero e proprio, compare come sfondo di una "scenetta" indicata come "POWER PARTS", nella quale possiamo scegliere quanto POWER avere (dato dalla "P" dell'arena precedente: ci permette di far rimbalzare più lontano gli avversari quando li urtiamo e nel contempo di subire meno il contraccolpo) muovendo il joystick ("SELECT") e "fissarlo" con il pulsante ("SET").
Prima dell'arena successiva compare un'altra "scenetta", denominata "JUMP PARTS", nella quale possiamo scegliere, col medesimo procedimento (SELECT e SET), se vogliamo saltare oppure no.
Dato che questa quinta arena è una sorta di arena-BONUS, con ben 5 POWER e 2 JUMP, ci conviene utilizzare subito il JUMP che abbiamo a

disposizione per poter saltare sull'isoletta che si trova nel mezzo ; terminata la "raccolta", bastano pochi attimi per eliminare l'unico avversario un "RADAR".

Nella sesta arena ci rendiamo subito conto che è giunto il momento di utilizzare il POWER che abbiamo di scorta: infatti in un paio di secondi veniamo brutalmente buttati fuori dalla piattaforma.

Per fortuna, i magnanimi (!) MOTOS ci avevano concesso tre possibilità di sconfitta all'inizio della nostra avventura gladiatoria, per cui veniamo "ripescati" dallo spazio e rimessi nell'arena.

Questa volta, con POWER 1, rendiamo pan per focaccia al "RADAR" e alle tre palline rosse che ci avevano così bistrattato pochi istanti prima, senza dimenticarci delle due "piramidi".

Settima arena: raccogliamo subito la "P" e poi cerchiamo di eliminare i nuovi avversari formati da una pallina normale con antenne unita a due palline rosse piccole.

Ma il movimento di questi nemici è indecifrabile, convulso e frenetico com'è ; sono molto più veloci di noi e sono dotati di una notevole resistenza, per cui è una vera e propria impresa aver ragione di loro.

Ed ecco che scopriamo un'altra particolarità di questi combattimenti: se le cose vanno troppo per le lunghe, i nostri "carcerieri", i perfidi MOTOS, hanno la possibilità di "sollecitarci" ad impegnarci maggiormente, sparando una "laserata" (neologismo indicante un colpo di laser) proprio ai nostri piedi, facendo un buco nella piattaforma (che per l'appunto è formata da tanti quadrati messi insieme) ; e se noi non riusciamo a eliminare in fretta tutti gli avversari, le "laserate" si infittiscono, riducendo la piattaforma ad un colabrodo malmesso.

L'arena successiva è ancora più impegnativa: lo spazio è ridotto e ci sono ben 4 "scarafaggi" (quelli visti nella quarta arena, ricordate?), oltre a una piramide, una "P" (su un'isoletta) e un JUMP.

Ma la nona arena è veramente impressionante: ci sono due robot-palla giganti e tre "rifugi", dai quali escono ben 14 palline blu! Per eliminare le palle giganti sono necessarie almeno quattro unità di POWER, fatto che esaurisce quasi le nostre scorte ; inoltre i nemici sono talmente tanti che è quasi impossibile eliminarli tutti prima di giungere in "zona-laserate".

Fortunatamente la decima arena, come la quinta, è una sorta di BONUS: ci sono 5 POWER e 2 JUMP, da raccogliere prima che le tre palline rosse che ci ostacolano riescano a buttarli nello spazio a furia di spinte.

Terminiamo qui la descrizione della nostra avventura ; se volete avventurarvi anche voi sino ai confini della galassia, non avete che da introdurre un semplice gettone: ora conoscete la strada e sapete che cosa vi aspetta.

Per stuzzicare la vostra curiosità vi diremo soltanto che per superare il record italiano è necessario arrivare alla 17ª arena, superando la terribile 14ª: nuovi avversari, sempre più potenti...

PUNTEGGIO

Dato che MOTOS non può certo essere considerato un gioco facile, bisogna cercare di eliminare tutto il possibile, in maniera da fare più punti nei quadri più facili.

Quindi cercate sempre di buttar giù le piramidi, che valgono 1.000 punti, che in questo gioco sono molti, considerato che le palline rosse e quelle blu valgono 300 punti, i RADAR 800 e gli scarafaggi 1.000 ; solo gli avversari più ostici valgono di più, dai 1.300 punti degli scarafaggi a due teste ai 3.500 punti delle palle giganti.

CONCLUSIONI

Per riuscire ad andare avanti in questo gioco bisogna capire quanto POWER bisogna utilizzare contro i vari avversari in maniera tale da non essere mai buttati nello spazio ; solo così avremo la possibilità di suicidarci nei quadri dove bisogna usare più POWER, per poterlo recuperare (ad esempio nel nono quadro).

In definitiva MOTOS è uno di quei giochi semplici all'apparenza (in fin dei conti si tratta solo di buttar fuori a capocciate delle palline), ma che alla prova dei fatti si rivela sul filo del "troppo difficile" ; è quindi arduo prevedere se avrà successo o se sarà preda soltanto dei giocatori più esigenti.

GIMME A BREAK

(BALLY SENTE)

Chi è il più bravo a fare una "BREAK"?
A giudicare dalla fila che bisogna fare per giocare a questa simulazione videogiocosa del biliardo sono in molti a farsi questa domanda.
— Già, ma cos'è una "BREAK"? — direte voi.
Con questo termine si indica una serie ininterrotta; nel nostro caso naturalmente si tratta di palle mandate in buca.
Ma non lasciamoci prendere dall'entusiasmo della sfida e, visto che le cose da dire sono tante, cominciamo dall'inizio, cioè da quando introduciamo il nostro gettone.

I COMANDI E I GIOCHI

Una volta imbucata la nostra monetina diamo un'occhiata alla "plancia-comandi": a sinistra abbiamo due pulsanti, che lampeggiano entrambi, contraddistinti dalle scritte "STRAIGHT POOL" e "EIGHT BALL"; la differenza tra i due giochi è che il primo si gioca in singolo e il secondo in doppio. Vediamo subito come funziona questa seconda opportunità di sfidarsi direttamente, per di più usando un solo gettone: come dice il nome, vince la sfida chi riesce a imbucare per primo otto palle.
Però, la cosa non è così semplice come potrebbe sembrare a prima vista, perché le palle sono divise in questa maniera: una palla nera, sette palle con una striscia e sette palle senza striscia; quando inizia il gioco, se un giocatore manda in buca una palla con una striscia, per il resto della partita dovrà imbucare solo quel tipo di palla (e viceversa).
Quindi se si manda in buca una nostra palla, continuiamo a tirare, se ne mandiamo una del nostro avversario il gioco passa a lui.
Per vincere la partita bisogna mandare in buca prima le nostre sette palle e poi la palla nera, quella che in definitiva dà il nome al gioco.
Prima di parlare dell'altra possibilità di gioco, completiamo l'esame dei comandi che abbiamo a disposizione: a destra si trova un altro pulsante che serve principalmente a posizionare la palla bianca (POSITION CUEBALL) e nel mezzo abbiamo un comando a palla, tipo quello di CENTIPEDE o di MARBLE MADNESS, tanto per intenderci.

LA PARTITA

Parliamo ora di quello che alla prova dei fatti è il gioco vero e proprio: la tradizionale sfida da soli contro il computer.
Sofermiamoci solo un attimo per ammirare l'accuratezza con cui è stato riprodotto il biliardo, di tipo americano con 6 buche larghe, con tanto di segni di riferimento lungo il bordo e sul tappeto stesso; per renderlo ancora più realistico possiamo persino vedere sul tappeto la luce della lampada ovale, con un alone più scuro tutt'intorno.
E finalmente siamo pronti per iniziare la partita: a sinistra (il monitor di questo gioco è disposto orizzontalmente, al contrario di quello della versione del biliardo "targato" KONAMI, VIDEO HUSTLER, visto in VG 20) sono raggruppate a mo' di triangolo 15 palle colorate, a destra si trova una palla bianca (che d'ora in poi chiameremo, come fa il computer, "CUEBALL" per non confonderla con il comando a palla), che dobbiamo posizionare in un qualunque punto compreso nel quarto di tavolo più a destra, mediante il comando a palla; poi, come indica la scritta che appare sullo schermo (POSITION CUE PRESS BUTTON), dobbiamo schiacciare il pulsante già descrittovi per bloccare la CUEBALL nel punto dal quale vogliamo tirarla. Ora per effettuare il tiro dobbiamo far ruotare la palla nella direzione che intendiamo dare alla CUEBALL.
Tutto ciò sembra alquanto complicato, e in effetti le prime volte affiora qualche incertezza, ma con un minimo di pratica si acquisisce presto un certo automatismo di movimenti.
Questo anche perché si è costretti a imparare a essere veloci, per il semplice motivo che per ogni tiro abbiamo a disposizione un tempo limitato, indicato da un apposito orologio a lancette, posto in alto nel mezzo dello schermo.
E visto che ci siamo riportati un attimo sullo schermo, completiamo la sua visione: sempre in alto, a sinistra abbiamo il punteggio del giocatore, mentre a destra vengono segnalati i tiri (SHOT) ancora a nostra disposizione.
Ad essere più precisi gli "SHOT" rappresentano gli "errori" che possiamo ancora ef-

fettuare; ma diversamente da quanto accadeva in VIDEO HUSTLER, nel quale avevamo la possibilità di fare un errore ogni volta che cercavamo di mandare in buca un'altra palla (cioè in pratica il "contatore-errori" si azzerava ad ogni palla imbucata), qui abbiamo un certo numero di errori, finito il quale non possiamo più sbagliare se non vogliamo finire la partita.
Si può perdere uno SHOT in due maniere: o non mandando alcuna palla in buca, o mandando in buca la nostra CUEBALL, indipendentemente dal fatto che la imbuchiamo da sola o in compagnia di altre palle (anche se in questo caso ci vengono date "buone" anche queste palle). Se commettiamo questo secondo errore, compare la scritta "SCRATCH: POCKETED CUEBALL" e il gioco riparte da capo, nel senso che dobbiamo posizionare la CUEBALL come all'inizio della partita.
Se invece siamo particolarmente bravi, o fortunati, e riusciamo a imbucare con un solo colpo almeno tre palle, comparirà sullo schermo la scritta "GREAT SHOT - HERE'S A SLO-MO INSTANT REPLAY" e il computer ci farà vedere la ripetizione del nostro spettacolare tiro. Quando poi riusciamo a terminare una serie di 15 palle, compare la scritta "GOOD SHOOTING - TRY THIS TRICK SHOT FOR EXTRA TURNS": dobbiamo quindi cercare di buttare in buca con un solo tiro tutte le palle che compaiono sul tavolo (2 o 3), per guadagnare delle possibilità di errori (cioè gli SHOT).
Effettuato il nostro tentativo, il computer ci precisa la situazione, indicandoci le palle imbucate (BALL SUNK) e i conseguenti "turni" concessi (TURN AWARDED); quindi ci viene mostrato come si poteva mandare in buca tutte le palle (HERE'S ONE WAY IT CAN BE DONE): un'ottima opportunità per imparare e far meglio nella successiva occasione. Per quanto riguarda i punti, come dice il nome stesso si tratta di una "partita a buca": si ottiene un punto per ogni palla imbucata, senza tener conto di quelle dell'intermezzo tra una serie e l'altra. Il ciclo del gioco consta di quattro serie di 15 palle, differenziate tra di loro per il colore del tappeto del tavolo (verde il 1°, azzurro il 2°, rosso il 3° e ocra il 4°) e la musica di sottofondo. Quando udite una specie di trillo significa che avete recuperato uno SHOT: questo accade ogni tot punti fatti (normalmente ogni 12 punti).
Bene, ormai sapete tutto: non vi rimane che lasciare a casa la stecca e andare a giocare in sala giochi; scherzi a parte, quel caro "bastoncino" è l'unica cosa che manca a questo gioco, ma si tratta di una mancanza trascurabile.

MIKIE: A FURIA DI DAR TESTATE...

No, state tranquilli: non è stato ricoverato in camera di rianimazione per trauma cranico! Ha solo scoperto, da birbante qual è, che esistono dei BONUS nascosti, che si possono trovare appunto prendendo a testate ben determinati punti; la maniera per individuare questi punti è cercare di sentire una specie di cicalino, che si avverte quando siamo in prossimità del posto giusto. Tra i primi a scoprire questi trucchi è stato GIAMPAOLO QUIDACCIOLU di Montefalcone (GO) che è stato anche recordman italiano di questo gioco e che ci aveva mandato la successione dei quadri nei primi quattro STEP:

STEP 1: CLASSE
SPOGLIATOIO
RISTORANTE
BALLETTO
GIARDINO

STEP 2: SPOGLIATOIO
CLASSE
RISTORANTE
BALLETTO
GIARDINO

STEP 3: RISTORANTE
CLASSE
SPOGLIATOIO
BALLETTO
GIARDINO

STEP 4: RISTORANTE
SPOGLIATOIO
CLASSE
BALLETTO
GIARDINO

Ma tornando ai trucchi suddetti, un ringraziamento va pure a GIOVANNI FANELLI di PRATO (FI) e a MAURIZIO GUERRA di CHIETI (autore di ben 32 lettere prima di venire pubblicato: chi l'ha dura la vince!), anch'essi autori di consigli preziosi.

Ma passiamo al primo trucco: in CLASSE tirare tre testate al registro posto sulla cattedra: comparirà un jolly (o pagliaccio) che vale 1.000 punti; questo è il valore di tutti i BONUS, tranne le ragazze in bikini, che valgono ben 5.000 punti. Queste ultime si trovano celate dietro le porte che si trovano nei quadri delle scale, ma spesso bisogna fare più tentativi, perché solitamente compare un guantone spinto da una molla, che stordisce per qualche secondo il nostro MIKIE, se questi non si sposta in tempo.

Nel quadro delle scale si trovano anche dei panini, che si ottengono rompendo le griglie d'areazione situate sotto le scale stesse.

Passando nello SPOGLIATOIO, dando tre testate allo stipetto posto subito a destra della porta d'uscita, si farà comparire una lattina di COCA-COLA.

Per quanto riguarda il RISTORANTE, pare esistano due maniere per fare uscire una bella fetta di TORTA sui fornelli: o colpire il cuoco che ci tira le torte proprio mentre ce ne sta tirando una, o colpirlo normalmente una prima volta e poi una seconda non appena si rialza.

Nella scena del BALLETTO le cose sono più semplici: basta dare tre capocciate alla cassa stereo di destra per far apparire un appetitoso panino.

Nel GIARDINO non è stato ancora trovato niente di particolare, ma sicuramente è solo questione di tempo: ogni tanto si sente suonare il cicalino...

SHADOWFIRE: MAPPA E ALTRO

Per questo numero abbiamo preparato la mappa di Shadowfire, grazie alla collaborazione di San, un lettore di cui non sappiamo neanche la città di residenza per un disguido tecnico-postale, che nominiamo prontamente "cartografo emeritus" per la cura con cui ha disegnato la mappa che potete vedere in queste pagine.
Non l'abbiamo provata quindi non possiamo garantire che sia perfetta al cento per cento, ma non dubitiamo della accuratezza cartografica del nostro lettore e la pubblichiamo senza problemi. Come se questo non bastasse vi diamo anche una serie di suggerimenti sul gioco apparsi nel primo numero di FIVE BOYS, "The Official Beyond Newsletter", che certamente risulteranno graditi agli appassionati di Shadowfire.

OBIETTIVO

Tanto per cominciare, vi ricordiamo che l'obiettivo del gioco consiste nel portare a termine tre diversi compiti, probabilmente nell'ordine qui citato.
1) Localizzare Kryxix e portare Zark nel luogo in cui c'è Kryxix.
2) Catturare il Generale Zoff usando Manto e il "transporter".
3) Eliminare o catturate tutta la banda di Zoff V.

MOSSE INIZIALI

Dice Steve Cain, uno dei programmatori della Denton Design che ha realizzato il gioco, che dividendo la squadra Enigma in due parti si possono trovare molti più oggetti e eliminare molti più uomini della banda di Zoff V.
Secondo "Five Boys" è probabilmente meglio dividere i nostri eroi in questi due gruppi: Maul, Zark e Torik ; Syylk, Manto e Sevrina. Fate in modo di dare alla prima squadra una "keycard" altrimenti non potranno aprire le porte.

PERDITE

Potete anche permettervi di perdere uno o due personaggi eppure riuscire a portare a termine ugualmente la missione. Le seguenti indicazioni potrebbero aiutarvi a decidere chi potete perdere e chi no:
TORIK: nelle prime fasi della missione è un buon scout.
SEVRINA: vitale fino a quando non troverete la "master key card".
ZARK: l'unico personaggio che può comunicare (e spostare) Kryxix.
SYYLK: vitale nelle prime scaramucce a fuoco. Potrebbe essere sacrificato durante le preparazioni per l'assalto al covo di Zoff.
MAUL: stesso discorso fatto per Syylk.
MANTO: indispensabile.

IL PASSAGGIO SEGRETO

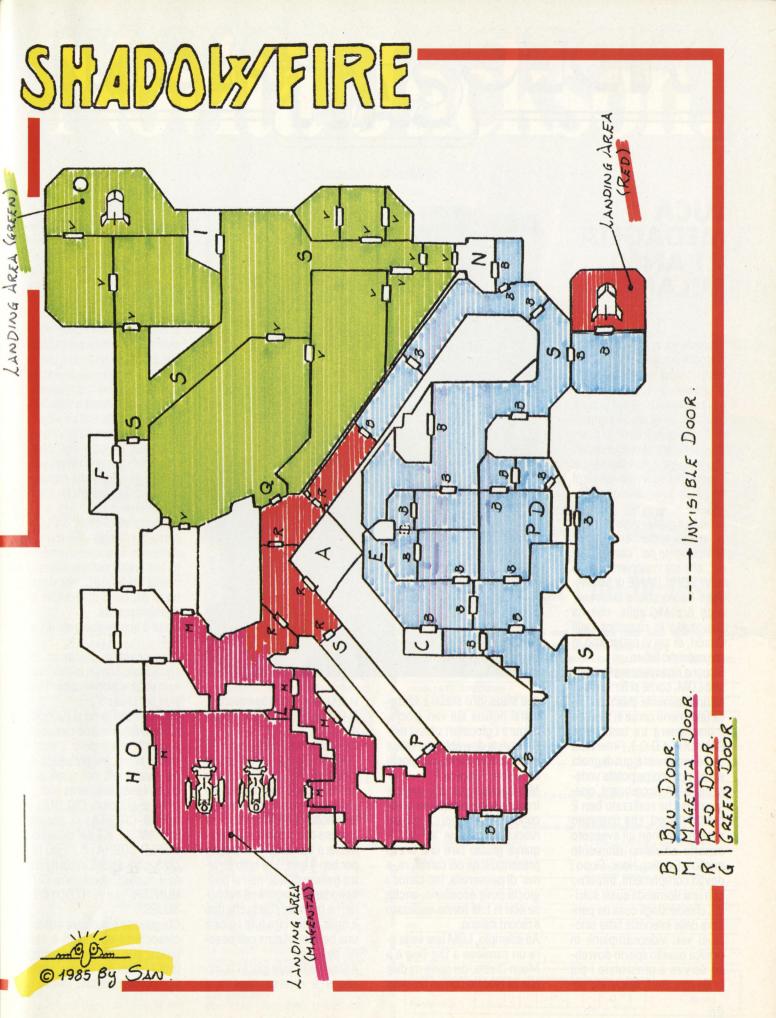
Da qualche parte nella zona blu c'è un passaggio segreto. Cercate una stanza nella quale vi sia una freccia direzionale che indichi un movimento attraverso un muro. Avrete bisogno di Sevrina, della "master keycard" e "red kaycard" per aprire la porta. Il passaggio segreto vi condurrà nella zona rossa e al quartier generale di Zoff. Usatelo se volete evitare alcuni scontri a fuoco.

DI TUTTO UN PO'

1) Fate riposare sempre il vostro personaggio dopo uno scontro con i nemici. Per far ciò non fatelo muovere e mollate tutte le armi che trasporta. Nella versione per Spectrum i personaggi si stancano/feriscono rapidamente, ma ad ogni modo si riprendono più velocemente che nella versione per Commodore.
2) Quando spostate l'Enigma Team muovete sempre il personaggio più lento per primo e il più veloce per ultimo. In questo modo arriveranno a destinazione insieme. Shadowfire è una corsa contro il tempo, quindi potreste anche tenere il personaggio più lento, Maul, a bordo della astronave sino a quando non vi serve e teletrasportarlo di nuovo all'astronave ogni volta che la sua presenza non è più necessaria.
3) Nel gioco vi sono 50 personaggi. I sei membri dell'Enigma Team più Zoff V, Kryx, Churl e 41 soldati.
4) Tutti gli uomini di Zoff V, più Zoff stesso e Churl devono essere catturati (teletrasportati a bordo dell'astronave) o eliminati per vincere. Attenzione: alcuni dei soldati di Zoff V si nascondono in posti difficili da trovare.
5) Le porte di diverso colore rappresentano le seguenti zone:
Verde: Starboard
Magenta: Port
Blu: Churl's Command Section
Rosso: Zoff's security area.

KEY TO SHADOWFIRE MAP

A1 Xryxix, Zoff
Self Destruct Card
C1 Ship Captain, Knife, Bolas, Universal Keycard
D1 Self Destruct Unit
E1 Time Delai Unit
F1 Helmet
H1 Stone (or Brain?)
I1 Armoury (A)
L1 Armoury (B)
N1 Blu Keycard
O1 Magenta Keycard
P1 Red Keycard
Q1 Green Keycard
S1 Weapon (S).

SHADOWFIRE
LANDING AREA (GREEN)
LANDING AREA (RED)
INVISIBLE DOOR
B BLU DOOR
M MAGENTA DOOR
R RED DOOR
G GREEN DOOR
LANDING AREA (MAGENTA)
© 1985 By SAN.

VIDEO CAMPIONI

di Maurizio Miccoli

LUCA MEDAGLIA 21 ANNI MILANO

Vorreste essere anche voi un videocampione?
Recenti studi hanno dimostrato che uno dei requisiti principali per appartenere a questa categoria sia quello di chiamarsi LUCA ; quindi se non riuscite a realizzare i vostri desideri di primeggiare, ora sapete che dovete prendervela con chi non vi impose il magico NOME.
Scherzi a parte, questo mese vi faremo conoscere il terzo componente del "clan dei Luca", che sta imperversando al NEW YORK GAME di Milano: dopo Santorsola e Dossena, ecco ora Medaglia, che ha scavalcato in classifica Delli Quadri, di cui vi parleremo in un prossimo futuro.
Bisogna riconoscere che il nostro LOM, come si firma e viene normalmente chiamato Luca (altrimenti come si farebbe a distinguere tra tanti Luca: SAN, DOX e D.Q.), l'intervista se l'è veramente guadagnata sul campo: come potete vedere nell'AIVA Scoreboard, questo mese ha realizzato ben 2 record italiani, che potevano essere 3 se non gli avessero superto all'ultimo momento quello a Exciting Hour. Dopo i dovuti complimenti, iniziamo con una domanda quasi suicida, chiedendogli cosa ne pensava delle interviste fatte sinora ai veri videocampioni: in pratica questo spazio dovrebbe servire a presentare i più bravi giocatori, lasciando poi che siano loro stessi a scambiarsi notizie sui vari giochi, oppure i giocatori stessi nell'intervista dovrebbero svelare qualche trucchetto nei giochi dove sono i migliori?
Mi risponde che ci vorrebbe troppo spazio per attuare la seconda ipotesi, e poi c'è già una rubrica apposita ne "IL BAR": è quindi giusto fare una breve presentazione dei campioni, a mo' di passerella, indicando i giochi dove eccellono, anche se non in tutti hanno realizzato il record italiano.
Ad esempio, LOM una volta era un camione a Dig Dug e a Moon Cresta, del quale mi dice che ha giocato con un modello in cui i nemici non sparavano.
"Ma dove l'hai trovato?" chiedo io.
"In Brasile" mi risponde.
Così vengo a sapere che ha già girato un po' tutto il mondo perché è figlio di un ingegnere civile che lavora in una ditta con molti appalti all'estero ; ma il paese che ricorda maggiormente è il Brasile, dove è stato per ben 4 anni. Lì è tutto un altro genere di vita, non si possono fare paragoni né nel bene, né nel male ; certo che non è male poter fare tutti i giorni una bella nuotatina nell'oceano, penso io!
Anche nelle sale giochi la gestione è diversa rispetto a quelle di casa nostra: là una partita è più cara, ai livelli U.S.A. (400-500 lire), per cui i giochi sono generalmente regolati sui livelli più facili e sono sempre ben curati anche per quanto riguarda i comandi.
In Brasile anche le scuole sono diverse, per cui ha avuto qualche problema quando è tornato in Italia ; alla fine gli è stata riconosciuta una "comparazione" con la maturità scientifica, per cui è potuto andare all'università. Due anni alla Bocconi e poi uno a "Scienze dell'informazione", laurea tra le più ambite, a giudicare dal numero degli iscritti, ma anche tra le più ostiche.
Abbandonati gli studi, ora Luca cerca di emergere nel mondo del lavoro: in questo momento ha una collaborazione saltuaria con la MEMOTEC, che organizza dei corsi di tecniche di memorizzazione.
Forse è questo il segreto di Luca?
Luca glissa la domanda, rispondendo con un motto molto in voga ai giorni nostri: "Provare per credere".
Per finire torniamo ai suoi giochi preferiti: mi dice che sono parecchi quelli dove è abbastanza bravo, ma preferisce ricordare quelli nei quali usa schemi esclusivamente suoi.
Oltre ai già citati DIG DUG e MOON CRESTA, ci ricorda SCRAMBLE e il difficilissimo SUPER COBRA ; tra i più recenti, oltre a quelli in cui ha fatto i record, menziona SPY HUNTER e TEDDYBOY BLUES.
Chi volesse scambiare quattro chiacchiere su questi e altri giochi, può trovare Luca quasi tutti i giorni nel nostro citato Centro Accreditato di Milano.

Novità Jackson.

David Lawrence

LINGUAGGIO MACCHINA DEL COMMODORE 64

Il libro apre nuovi orizzonti a tutti coloro che sono interessati alla programmazione in linguaggio macchina del COMMODORE 64.

Con cassetta
Cod. 572D Pag. 208 Lire 29.000

Clive Prigmore

IL BASIC IN 30 ORE PER SPECTRUM

Questo semplice corso di autoistruzione insegna a programmare, e un programma ha sempre bisogno di due ingredienti, un linguaggio e una struttura: dunque questo libro non insegna solo il BASIC, ma anche come si organizza correttamente un buon programma.

Cod. 501B Pag. 360 Lire 40.000

Rodnay Zaks

IL TUO PRIMO PROGRAMMA IN BASIC

La diffusione del BASIC per la sua semplicità e quasi "naturalezza" di programmazione fa si che una cultura generale sull'informatica e la sua applicazione non può prescindere da una conoscenza di base di questo linguaggio. Questo lo scopo del libro: permettere anche a chi ha soltanto una cultura di base, di capire che cos'è il BASIC e come si usa.

Cod. 507B Pag. 216 Lire 19.500

Czes Kosniowski

MATEMATICA E COMMODORE 64

Tutte le funzioni matematiche disponibili sul C64 sono qui descritte, ed il loro uso è illustrato con programmi che possono essere utilizzati dal lettore all'interno dei suoi, per particolari applicazioni.
Il libro contiene anche informazioni e programmi su altri argomenti, come i codici e la crittografia, i numeri casuali, le serie, la trigonometria, i numeri primi e l'analisi statistica dei dati.

Con cassetta
Cod. 570D Pag. 160 Lire 24.000

P. Williams

AI CONFINI DELLO SPECTRUM
Applicazioni avanzate

Un esame attento dei listati consentirà al lettore di apprendere i "segreti" della programmazione strutturata e migliorare notevolmente le proprie capacità di programmatore.
I programmi presentati vanno dagli arcade più famosi, tra cui il celebre "Spectrum Invaders" ai programmi di utilità più interessanti, dai giochi d'azzardo ai programmi didattici, dai programmi funzionali a quelli di matematica e di giochi di strategia.

Con cassetta
Cod. 414B Pag. 180 Lire 28.000

Mike Grace

ADVENTURE E COMMODORE 64

Un manuale per ideare e utilizzare programmi di Adventure basati esclusivamente sul testo.
Una progettazione modulare del programma rende più facile la comprensione della struttura. L'abilità nella programmazione avrà modo di emergere durante la costruzione graduale dell'Adventure, per modificare il programma dimostrativo, o addirittura per costruirne uno nuovo.

Con cassetta
Cod. 571D Pag. 240 Lire 35.000

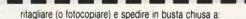
Rita Bonelli

COMMODORE 16 PER TE: BASIC 3.5

È un libro di introduzione al BASIC C16 con il classico taglio didattico Bonelli. Adatto per la Scuola media inferiore e per chi non conosce l'informatica.
La cassetta allegata al libro contiene diverse lezioni, una per ogni capitolo, che devono essere lette prima del capitolo relativo.

Con cassetta
Cod. 413B Pag. 296 Lire 35.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La biblioteca che fa testo.

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON – Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ____________

n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

IL 1986 SARA' L'ANNO DEI CAMPIONATI PIU' ECCITANTI DEL MONDO. QUELLI INTELLIVISION.

Championship TENNIS

È il super-tennis che ti dà l'emozione del Grande Slam: ogni volta puoi scegliere il fondo veloce d'erba, come a Wimbledon, il sintetico come a Flushing Meadows, la terra rossa come a Roland Garros. Servizi, effetti, calcolo dei punti sono davvero come in campo. Puoi giocare da solo contro il computer o in due, in singolo o in doppio, come preferisci.
L. 55.000 (IVA inclusa).

World Cup SOCCER

Il "grande calcio" della Coppa del Mondo. Controllerai ogni mossa della tua squadra, strategie, contrasti... e gol. E ad ogni passaggio sentirai l'effetto folla delle grandi giornate. Ogni volta, puoi scegliere di fare una partita tra due squadre o una ai calci di rigore e giocare in due o da solo contro il computer.
L. 55.000 (IVA inclusa).

SODDISFATTO O RIMBORSATO!
Noi garantiamo che i nostri prodotti sono esenti da difetti e funzionano perfettamente. Comunque, se qualche cassetta fosse difettosa restituiscila, entro 30 giorni dal ricevimento, a N.B.C. Italia S.r.l. - Via Mac Mahon, 19 - 20155 Milano, per una pronta sostituzione. Possiamo accettare di ritorno solo le cassette che ci pervengono in buone condizioni e contenute nella confezione originale.

LE SUPER-CASSETTE INTELLIVISION '86 IN ANTEPRIMA ASSOLUTA PER TE. ORDINALE SUBITO.

BUONO D'ORDINE

Inviatemi appena possibile quanto vi indico:

☐ Championship Tennis, a L. 55.000* ☐ World Cup Soccer, a L. 55.000*

(* I prezzi sono IVA inclusa. Contributo spese di spedizione: L. 3.500).

Non invio denaro. Pagherò contrassegno, quando mi consegnerete la/le cassetta/e direttamente al mio indirizzo

Nome Cognome

Via N.

CAP Città Prov.

Firma (di un genitore, se sei minorenne)

Ritaglia e spedisci subito in busta chiusa a: NBC Italia - Via Mac Mahon, 19 - 20155 Milano.

INTELLIVISION™

I PRODOTTI INTELLIVISION SONO VENDUTI NEI NEGOZI DEL GRUPPO "LA GIRAFFA" NELLE SEGUENTI CITTÀ

Città	Negozio
ALESSANDRIA	***PROVERA GIOCATTOLI*** - 15100 ALESSANDRIA - Via Piacenza, 2 - Tel. (0131) 60.119
AREZZO	***BOBINI GIOCATTOLI*** - 52100 AREZZO - Via Leon Battista Alberti, 3 - Tel. (0575) 23.842
BERGAMO	***CALDARA ANGELO GIOCATTOLI*** - 24100 BERGAMO - V.le Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 24.24.76
BIELLA	***SERENO GALANTINO GIOCATTOLI*** - 13051 BIELLA - P.zza 1° Maggio, 1 - Tel. (015) 23.285
BOLOGNA	***ROSSI GIOCATTOLI*** - 40123 BOLOGNA - Via D'Azeglio, 13/15 - Tel. (051) 22.48.47
BRA	***MAGAZZINI BONA*** - 12042 BRA (CN) - Via Principi di Piemonte, 4 - Tel. (0172) 41.27.78
BRESCIA	***VIGASIO GIOCATTOLI*** - 25100 BRESCIA - Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 59.330
CATANIA	***TERZO GIOCATTOLI*** - 95100 CATANIA - Via Muscatello, 15 - Tel. (095) 44.71.83
CATANZARO	***BABILONIA BABY*** - 88100 CATANZARO Via Buccarelli, 43/45 - Tel. (0961) 26.497 C.so Mazzini - Galleria Mancuso - Tel. (0961) 25.578 S. Maria di Catanzaro - Via Magna Grecia, 90 - Tel. (0961) 62.178
FIRENZE	***DREONI GIOCATTOLI*** - 50129 FIRENZE - Via Cavour, 31 R - Tel. (055) 21.66.11
GALLARATE	***VERGANI GIOCATTOLI*** - 21013 GALLARATE (VA) - Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 79.34.92
GENOVA	***BABYLAND*** - 16124 GENOVA - Via Colombo, 58 R - Tel. (010) 58.02.46
MILANO	***NOÉ GIOCATTOLI*** - 20121 MILANO - Via Manzoni, 40 - Tel. (02) 70.29.71 ***VULCANO*** - 20127 MILANO - V.le Monza, 2 - Tel. (02) 289.51.66 ***QUADRIGA BERTÈ*** - 20121 MILANO - C.so Magenta, 2 - Tel. (02) 80.47.41 ***BERTÈ QUADRIGA*** - 20123 MILANO - Via Solari, 1 - Tel. (02) 832.59.56 ***NANO BLEU*** - 20121 MILANO - C.so Vittorio Emanuele, 15 - Tel. (02) 79.05.95
MONZA	***INFERNO GIOCATTOLI*** - 20052 MONZA (MI) - Via Passerini, 7 - Tel. (039) 32.49.05
NAPOLI	***LEONETTI GIOCATTOLI*** - 80134 NAPOLI - Via Roma, 351 - Tel. (081) 41.27.65
PARMA	***LOMBARDINI GIOCATTOLI*** - 43100 PARMA - Via Cavour, 17 - Tel. (0521) 21.091
PRATO	***CAPECCHI GIOCATTOLI*** - 50047 PRATO (FI) - Via Muzzi, 52 - Tel. (0574) 30.001
ROMA	***CASA MIA GIOCATTOLI*** - 00183 ROMA - Via Appia Nuova, 146 - Tel. (06) 759.18.38 ***GALLERIA TUSCOLANA*** - 00174 ROMA - Via Q. Varo, 15/19 - Tel. (06) 748.06.52 ***GIORNI GIOCATTOLI*** - 00192 ROMA - Via M. Colonna, 30/32/34/36 - Tel. (06) 35.09.29 ***MORGANTI GIOCATTOLI*** - 00144 ROMA EUR - V.le Europa, 72 - Tel. (06) 591.14.92
SAN GIULIANO MILANESE	***QUADRIGA GIOCATTOLI*** - 20098 SAN GIULIANO MILANESE (MI) - C.so Risorgimento, 3 - Tel. (02) 984.69.88
SESTO SAN GIOVANNI	***MASSIRONI GIOCATTOLI*** - 20099 SESTO SAN GIOVANNI (MI) - P.zza Resistenza, 39/43 - Tel. (02) 247.05.20
TORINO	***FANTASILANDIA*** - 10121 - TORINO - Via Santa Teresa, 6 - Tel. (011) 54.79.03 ***PARADISO DEI BAMBINI*** - 10123 TORINO - Via A. Doria, 8 - Tel. (011) 54.10.98
TREVISO	***IL PARADISO DEI BAMBINI*** - 31100 TREVISO - Via Manin, 32 - Tel. (0422) 48.388
TRIESTE	***ORVISI GIOCATTOLI*** - 34100 TRIESTE - Via Ponchielli, 3 - Tel. (040) 68.472
UDINE	***IL GIOCATTOLO DUE*** - 33100 UDINE - Via Mercatovecchio, 29 - Tel. (0432) 20.86.49
VERCELLI	***STILE GIOCATTOLI*** - 13100 VERCELLI - Via Marsala, 25 (ang. Via Dante) - Tel. (0161) 53.765
VERONA	***GIOCARE*** - 37100 VERONA - P.tta Portichetti, 9 - Tel. (045) 59.18.96 Galleria Pellicciai, 3 - Tel. (045) 21.863
VOGHERA	***MAGAZZINO MODERNO*** - 27058 VOGHERA (PV) - Via Emilia, 15 - Tel. (0383) 43.349

L'AVVENTURA

La "pagina amica" per tutti gli avventurieri elettronici

DEJA VU: LA PRIMA AVVENTURA A ICONE

Deja Vu è la prima avventura per Macintosh che utilizza ottimamente l'ambiente a finestre e icone e sfrutta appieno le potenzialità grafiche del Mac. Proprio per questo, per la sua originalità, parliamo di questa avventura della Mindscape, benché il computer su cui gira non sia proprio il più diffuso tra i nostri lettori.
Deja Vu, di cui è già stata annunciata la conversione per l'anno prossimo per l'Amiga, è una "detective story" ambientata nella Chicago degli anni '40.
All'inizio del gioco vi svegliate, o meglio, il personaggio che rappresentate si sveglia in una squallida toilette del Joe's Bar. Un segno di ago nel braccio vi fa capire di essere stati drogati e non riuscite neanche a ricordarvi chi siete. L'effetto della droga provoca un lento deterioramento del vostro cervello che vi porterà, se non riuscite a trovare un antidoto, ad essere ricoverato in un manicomio. Gli effetti della droga vengono visualizzati con sfarfallamenti e sbiadimenti dello schermo.
Negli uffici al piano di sopra del Joe's Bar inciampate ad un certo punto su un cadavere: dovrete quindi trovare il modo di andarvene il più presto possibile poiché se vi attardate oltre il lecito la polizia vi incolperà di avere a che fare con l'omicidio e con un rapimento.
La prima cosa di cui bisogna preoccuparsi è di trovare un modo per contrastare gli effetti della droga ; solo dopo potrete mettervi alla ricerca dell'assassino e della vostra identità.
L'originalità di questo gioco non è pero nella trama, bensì nell'interfaccia utente, cioè nel modo di interagire con il computer. Invece di un normale parser, i programmatori della ICOM Simulations hanno studiato una particolare interfaccia grafica nel migliore stile Mac.
Ciascun luogo viene visualizzato dentro una finestra accompagnata dalla descrizione testuale. Comandi comuni come "examine" "open", "close", "go" e altri vengono attivati con il mouse puntando la freccia sul pulsante apposito, mentre il comando "take" viene eseguito facendo click su un oggetto e portandolo dentro la finestra Inventario. Ciascuna finestra rappresenta un qualunque oggetto "apribile": ad esempio per controllare cosa avete nel portafoglio, aprite l'oggetto e una finestra visualizzerà il contenuto. Deja Vu gira su Macintosh 128K e 512K ed è, senza alcun dubbio, il primo vero orginale adventure per il Mac. Se qualcuno di voi è abbastanza fortunato da poter mettere le mani su un Mac, non si faccia sfuggire questo gioco anche se dovesse essere costretto ad ordinarlo negli USA.

TELEX

RISPOSTE brevi e personali: per **Alberto Gregori**: innanzitutto, grazie per averci spedito la soluzione completa, nonché superdettagliata, di Gruds in Space ; secondo, certo che ci farebbe piacere ricevere anche quella di Castle of Terror... per **Ambrogio Calcaterra**: per salvare il gioco, una volta che hai usato tutti e nove gli spazi di "save" di Dallas Quest, devi registrare sopra uno di quelli già definiti, digitando la cifra dello spazio che vuoi cancellare... per **Vito Giotta**: purtroppo, a quanto ci risulta, gli unici adventure per Vic 20 sono quelli di Scott Adams quindi, se li hai già risolti tutti, o cambi computer o cambi genere (noi consigliamo di cambiare computer, ovviamente)... per **Massimiliano Ginocchio**: la Biogem è una delle gemme che devi raccogliere per portare a termine il gioco...

VERBI A CASACCIO

Marco Sarchi di Varese, che ha recuperato 10 gemme totalizzando un punteggio di 55% a Spiderman, ha trovato, digitando a casaccio, alcuni verbi non comuni che il computer è in grado di comprendere: purtroppo non sa dove e come usarli. Comunque eccoveli: BELT, CAST, CRAWL, DANCE (!), SING (!!), DEST..., DODGE, DUCK. Gli ultimi due, caro Marco, servono per evitare i fulmini di Electro e devono essere digitati insieme ad un altro comando divisi da una virgola. Alcuni lettori saranno certamente contenti di sapere che Spiderman può danzare e cantare: se sono arrivati al punto in cui questi comandi possono venire utili. Quindi a nome loro ti diciamo come far fuori quel maledetto Electro. Guarda in C&S per i dettagli.
P.S. Doc Connors non deve essere svegliato. Una volta addormentato, ti serve solo il suo peso.

AIUTO! AIUTO!

Fabio di Perugia vuole sapere come trovare qualcosa da mangiare nel gioco *Enchanter*. C'è qualche apprendista stregone tra voi che sa come fare? **Stefano Stefani** non riesce a prendere la corda in *Sands of Egypt* perché appena la tocca si sbriciola, né riesce a superare la piscina, alla quale arriva portando con sé pala e contenitore. **Diego Montefusco** di Bergamo non riscere ad abbagliare i *Gremlins* nel gioco omonimo pur avendo con sé la torcia elettrica e la macchina fotografica. Vuole sapere cosa dire al computer? **Michele Mordente** di Agropoli vuole sapere come incontrare Ant Man, Ultron e Nightmare, ovvero gli altri personaggi Marvel che figurano nel gioco *Hulk*. Qualcuno li ha visti? C'è qualche sabotatore che sa come manomettere lo spazzaneve in *Germlins*? **Fabrizio Cordero** e **Davide Piccione** (più qualche altro lettore) sarebbero molto felici di saperlo.

COME FAR FUORI UN BUG

Scrive il lettore Roberto Benigni (non quello famoso...) che nel gioco Williamsburg per C16 c'è un bug, "ovvero diversi bug". "Quando non potete entrare in alcuni luoghi (tipo la chiesa), stoppate il programma, rendete la variabile B = 28 (oppure uguale ad altre cifre che variano di volta in volta) e poi continuate (digitando Cont) a far girare il programma. Sarete dentro al luogo che volete visitare". Non è molto chiaro, caro Roberto, cosa intendi per quelle "cifre che variano di volta in volta", comunque noi passiamo egualmente la tua scoperta ai lettori e visto che ci siamo pubblichiamo

E' L'AVVENTURA

anche il resto del tuo suggerimento: "Accertatevi di prendere subito la croce d'argento nel negozio di regali ; prima però rompete la telecamera ed uccidete la vecchia signora con il cannone, tanto non se ne accorge nessuno". Quest'ultima notazione sembra un po' cinica, ma se è così che bisogna fare...

CONSIGLI & SUGGERIMENTI

Per questi C&S i vostri ringraziamenti (certamente molto sentiti) vanno a: Vito Giotta per Mission Impossible ; Fabrizio Cordero e Davide Piccione per Inca Curse e Arrow of Death.

SPIDERMAN

*Per eliminare quel noiosissimo Electro bisogna, una volta arrivati nel sotterraneo dove si trovano Octopus ed Electro, digitare due comandi divisi da una virgola: GET OCTOPUS, HIT ELECTRO. Tutto qui.
*Ringmaster sembra dare grossi problemi a molti lettori. Ecco quindi come toglierlo di mezzo: i lettori del fumetto sapranno che Ringmaster è un ipnotizzatore, quindi avvicinarsi a lui con gli occhi aperti è fatale. Bisogna infatti chiudere gli occhi (CLOSE EYES) quando si è in corridoio e poi entrare nella stanza del computer. Sempre con gli occhi chiusi si preme la manopola (PUSH KNOB) e la si gira (TURN KNOB). Aprite gli occhi e al posto del Ringmaster c'è una bella gemma.

MISSION IMPOSSIBLE

Per rompere la finestra nella sala di proiezione bisogna digitare BREAK WINDOW WITH TAPE (rompi la finestra con il nastro). Inoltre, sappiate che l'uso del salvataggio momentaneo della situazione è indispensabile per portare a termine l'avventura.

ZORK I

Per uccidere il ladro, il quale dovrebbe avervi già rubato l'uovo incrostato di gioielli (non impeditegli di farlo, poiché è l'unica persona che può aprire l'uovo cosicché possiate prendere quello che c'è dentro), dovrete aspettare fin quasi alla fine del gioco, ma soprattutto dovete affrontarlo nella stanza dove tiene il bottino dei suoi furti. Vi servirà un'arma, vanno bene sia il coltello che la spada, la lampada e tutti i tesori che potete portare con voi. Dategli i tesori così da caricarlo di oggetti e rallentarlo, poi uccidetelo (KILL THIEF), ripetendo più volte il comando fino a quando il computer non vi dirà che è stato sgominato (VANQUISHED).

GRUDS IN SPACE

Nelle caverne di Saturno si nasconde una chiave che serve ad aprire il cancello che porta alla grotta dell'Arler. Per prenderla bisogna prima prendere la pistola (GUN) che si trova su Venere sul fondo della palute (STINKING SWAMP). Con la pistola sparerete al pipistrello che vi impedisce di salire nel luogo dove c'è una scatola contenente la chiave del cancello. Questa scatola è chiusa e per aprirla dovrete aver prima trovato la chiave abbandonata nelle grotte. Si trova sotto la grotta dove c'è la stalagmite, alla quale bisogna legare la corda prima di scendere (TIE ROPE TO STALAGMITE).

INCA CURSE

Per uscire dalla sabbia bisogna essere in possesso della corda e digitare USE ROPE.

ARROW OF DEATH

I monconi dell'albero non servono a nulla e altrettanto le parole sulla placca nella cantina. I rami del Salice Sacro e le piume d'aquila sono invece due parti della freccia della morte. Per salire sul Salice Sacro bisogna essere in possesso del medaglione d'argento (MEDALLION) e, una volta giunti dinanzi al salice, digitare THROW MEDALLION. A questo punto non salite sull'albero ma tagliate un ramo digitando CUT WILLOW.

NON PROPRIO ELEMENTARE, WATSON!

Dal numero di lettere riguardanti questo adventure giallo della Melbourne House, si direbbe che Scherlock sta entusiasmando molti lettori, nonché creando loro diversi grattacapi. Alcuni sembrano essere vicini alla soluzione, altri un po' distanti, ma tutti dimostrano di affrontare seriamente il gioco emulando lo spirito deduttivo di Sherlock Holmes. Tutte le lettere arrivate in redazione, pongono o confutano ipotesi, illustrano o sostengono tesi in modo professionale, da giallisti incalliti e esperti dei trucchi del mestiere (piste false, prove troppo evidenti per essere vere, ecc.).
Quindi abbiamo pensato di raccogliere tutte le lettere pervenuteci, contenenti le ipotesi formulate dagli Holmes nostrani: potrete così confrontarle con le vostre e verificarle. Per coloro che ne abbiano fatto specifica richiesta pubblichiamo gli indirizzi, cosicché possano mettersi in contatto direttamente abbreviando i tempi e scambiandosi così opinioni e consigli.

Cominciamo quindi dalla lettera di **Massimiliano "MAX" Lanzidei**, diciassettenne investigatore di Latina, che definisce Sherlock "il miglior adventure oggi in circolazione".
"Comincio col ringraziare Max il Gufo (VG 28) per aver comunicato l'indirizzo della stazione di King Cross. Purtroppo però

L'AVVENTURA

non sono d'accordo con lui sull'identità dell'assassino perché se Max si basa solo sulle iniziali trovate sul corpo della 1ª vittima e sul fatto che P.F. colpisce un poliziotto per fuggire basta seguire LESTRADE per vedere che anche lui è convinto di questo, e infatti l'ispettore arresta P.F. (sarebbe troppo facile!!!).

Seguendo Lestrade ho scoperto le domande che il nostro Sherlock può rivolgere ai vari personaggi e cioè:

1) Tell me your alibi.
2) Tell me about what happened.
3) Tell me about Daphne (o qualsiasi altro personaggio: serve per raccogliere informazioni).
4)Tell me your address.

Applicando queste domande e usando circa un milione di volte il verbo EXAMINE CAREFULLY ho scoperto che:

1) Il giardiniere ha sentito P. Foulkes e Mrs Jones litigare quando ha dovuto sbrigare qualche lavoro per lei.
2) La cuoca ha sentito Daphne e Basil Phipps litigare perché Mrs Brown ha cancellato Daphne dal testamento dopo che lei si è messa con Basil;
3) Nello studio dei Browns c'è una scrivania: il cassetto ha un doppio fondo in cui ci sono un foglio e un conto bancario. Il foglio dice "Ho alcune notizie di importanza vitale che vorrei discutere con voi per il vostro bene. Firmato Tricia Fender". Il conto bancario è alto, ma presenta sostanziosi e periodici prelievi. È a nome di Mrs Brown.
4) Nella WALL SAFE a casa di B. Phipps ci sono delle lettere di ricatto scritte da T. Fender a Mrs Brown. Per aprirla andate a casa di Phipps alle 12,25-12,30 a.m. altrimenti Basil vi sparerà.
5) Sempre a casa di Phipps potete vedere sul pianoforte uno spartito di "Baroque music" mentre sul grammofono c'è un disco di Chopin. Confrontate questo con il suo alibi!
6) Ancora a casa di Phipps potete vedere sullo stipite della finestra un pezzetto di stoffa e che il lenzuolo accartocciato sul letto ha uno strappo in un angolo.
7) Chiedete a Daphne di T. Fender. Vi risponderà che era la segretaria di Mr Brown prima che questi morisse, pensa che non fosse mai stata sposata e dice che T. Fender assomiglia moltissimo a Mrs Jones!!!
8) Se esaminate la libreria nella stanza dove è stata uccisa Mrs Jones (?) lo scaffale scivolerà via rivelando una stanza segreta in cui troverete degli abiti macchiati di sangue etichettati (guarda un po') "Tricia Fender."
9) Ed ora ecco alcuni indirizzi:

VICTORIA STATION = BUCKINGHAM PALACE ROAD
PERCIVAL FFOULKES = SIDMOUTH STREET
SCOTLAND YARD = PARLIAMENT STREET
TRICIA FENDER = PORTMAN STREET
BASIL PHIPPS = COMDEN LANE, LEATHERHEAD
BASIL PHIPPS = CAMDEN STREET, LONDRA (raggiungibile prendendo una carrozza a PADDINGTON STATION)

Alcune ipotesi:

a) Per la somiglianza tra la vittima e T. Fender e dato che la vittima è irriconoscibile credo che la morta sia la Fender. A questo proposito ho detto a Watson: "Body is Tricia Fender." e lui ha risposto "That's brilliant Holmes...". Dopo un po' Watson mi ha chiesto: "Come fate a sapere che il corpo è di T. Fender", al che non ho saputo rispondere.
b) Si potrebbe presumere che Phipps si sia calato dalla finestra con il lenzuolo. (Ma perché non ha usato le scale?)
c) Se la prima ipotesi è vera allora Mrs Jones è ancora viva, dov'è?
d) Forse Phipps e T. Fender si conoscevano dato che lui ha tutte le lettere di ricatto. Forse erano addirittura sposati ed è per questo che Mrs Brown ha diseredato la nipote.
e) Stiamo entrando nel campo delle speculazioni filosofiche quindi taglio qui.

Passiamo ora alle domande:

1) Come si fa ad entrare nelle case di B. Phipps e T. Fender a Londra?
2) Holmes può fare altre domande ai sospetti oltre a quelle già citate?
3) Come bisogna rispondere a Watson quando fa quel genere di domande?

Matteo Vaccari di Bergamo, che ha abbandonato il gioco perché troppo lungo e difficile, manda soltanto una breve indicazione: "Ffoulkes è **innocente**! La prima cosa da fare è provare a Lestrade la verità di questa affermazione".

La risposta a questo problema ci viene da **Giancarlo Fantechi** di Merate (CO) che dice che

"La soluzione di Sherlock è molto complicata e per giunta anche quasi impossibile da riportare su carta, ciò nonostante voglio dare qualche «clue» per aiutare i lettori avventurieri ad andare avanti.

1) Basil Phipps ha due case (una delle quali è a Londra)
2) Digitate CLOSELY EXAMINE BOOKCASE E DRAWER
3) Per dire all'ispettore Lestrade che il maggiore Percival Ffaulkes è innocente dovrete digitare: MAJOR IS INNOCENT, poi MAJOR WAS IN OPIUM DEN, poi si va alla fumeria d'oppio che si trova in Slater Street (dicendo al «cabbie» GO TO SLATER STREET), portando con sé — e ovviamente indossando — il travestimento da cinese (China man disguise). Si indossa il travestimento e si va a NORD: dentro la fumeria d'oppio bisogna aspettare fino alle 12.50 PM (lunedì), quando arriverà il maggiore Ffoulkes, al quale bisognerà dire TAKE OFF. Ffoulkes risponderà che è stato lì tutto ieri notte. Quindi si esce dalla fumeria e si attende l'arrivo dell'ispettore Lestrade, il quale si complimenterà con voi per la vostra perspicacia.
4) Per aprire la cassaforte di Basil bisogna andare a casa sua verso lunedì notte (la si può aprire solo in questo momento); entrare nella sua stanza e digitare CARRY BASIL. Ci si dirige quindi alla stazione e si attende il treno. Una volta arrivato si sale sul treno e si digita DROP BASIL. Quindi si scende e si va alla cassaforte dove si digita, infine, OPEN SAFE".

In un'altra lettera, anch'essa riguardante Sherlock, Giancarlo afferma di essere convinto che il maggiore Ffoulkes sia innocente (e a questo punto lo crediamo anche noi, benché non abbiamo mai giocato a Sherlock, n.d.r.) e che invece il colpevole sia Basil Phipps, anche se non sa come fare per arrestarlo o farlo arrestare.

La convinzione di Giancarlo è basata su una dichiarazione apparentemente falsa di Phipps: "Seguendo Lestrade quando questi va nelle case dei Brown e interroga

Phipps chiedendogli cosa ha fatto nel periodo in cui sarebbe stato commesso l'omicidio, Phipps risponde che «Sono stato svegliato e ho suonato Chopin sul mio pianoforte fino a tarda notte e poi sono tornato a letto».
"*Ma*", continua Giancarlo, "se andate nella casa di Phipps e vi recate in camera sua, al piano superiore, troverete il pianoforte. Digitando EXAMINE PIANO, il computer vi risponderà che "Lo spartito sul pianoforte è di..." (i puntini sono stati messi deliberatamente da Giancarlo, n.d.r.) e non di Chopin. Sul grammofono invece c'è un disco di musica di Chopin". Quindi, secondo Giancarlo, Phipps avrebbe usato il disco per crearsi un alibi e ciò sarebbe la prova della sua colpevolezza.
La stessa cosa scrive **Claudio Casetti** di Mathi (TO) specificando che lo spartito sul pianoforte è di musica barocca, mentre il disco è di un notturno di Chopin. Più prudente nel trarre le conclusioni, Claudio chiude la sua lettera dicendo che "Se questa non è certamente una prova per incastrare Basil Phipps, essa può, tuttavia, far sorgere qualche dubbio sul fatto che Basil abbia detto tutta la verità riguardo a ciò che fece quella notte".

BACHECA

Marco e **Danilo** sono a disposizione degli avventurosi che hanno il Vic 20, per aiutarli nelle avventure Pirate Cove, Mission Impossible e Adventureland. Ecco l'indirizzo: Marco Quaranta, Via Emilio Brusa 47, 10100 Torino. Tel.: 011/7380204.
Fabrizio d'Ortenzio e il padre (insieme dicono di formare una formidabile coppia) sono interessati a scambiare opinioni e consigli con altri compagni d'avventura. Per contatti, ecco l'indirizzo: Via Perugino 4, 00196 Roma.
Adriano, Riccardo e **Simone** saranno felici di fornire aiuti a tutti sugli adventure che hanno già risolto: Pirate Cove, Dark Crystal e Ultima II sono alcuni di questi. Telefonate all'ora dei pasti ad Adriano: 0584/42160.

TANTE CARE BESTIOLE N. 6

Esattamente come si può istituire una parola nulla, ossia vuota (quel CT$ = "" visto la volta scorsa), con lo scopo di riempirla poi di nuovi contenuti, così si può fare con una variabile numerica, ossia con un numero: A = O significa che nel contenitore numerico A non c'è niente.

Nelle linee 1004-1008 del nostro programma svuotiamo un'intera serie di variabili, le QC variabili denominate N(...): N(1), N(2), N(3), ..., N(QC).

Nella linea 1010 incrementiamo di uno la variabile NT, che era stata inizializzata a zero nella linea 1000. NT rappresenta il numero dei tentativi, e servirà appunto al computer per contare quanti tentativi il giocatore dovrà fare prima di indovinare il nome dell'animale.

La linea 1010 è quindi la linea di rientro, la linea cui si rientrerà, dunque, dopo aver svolto un tentativo infruttuoso.

Le linee dalla 1030 alla 1070 servono a comunicare al lettore solo le "famiglie" di caratteristiche: se notate bene, infatti, viene ripetuta QC volte (QC è il numero delle famiglie di caratteristiche) la lettura di CA$ nel magazzino dati. CA$ viene stampato (linea 1040), preceduto dal numero progressivo di stampa, ovviamente dato dal "ripetitore", che è quel J che, attivato dall'istruzione FOR... TO... NEXT assumerà progressivamente tutti i valori compresi fra 1 e QC, quindi 1, 2, 3, ..., QC. Fra il numero e il nome QA$ abbiamo anche voluto inserire una specie di freccettina, " > ", che ha puro scopo decorativo.

Per giungere al nome di "famiglia" di caratteristiche successivo, però, occorre "saltare" tutte le caratteristiche appartenenti al gruppo appena letto e stampato: basterà leggerle senza farle stampare, ed ecco che a ciò provvede la lettura di N (numero delle caratteristiche di quel gruppo) che è effet-

```
1 REM GIOCO ANIMALI VG V.2
2 QA=7:QC=10
3 DIM AN$(QA):DIM CA(QA,QC)
4 RESTORE:FORJ=1 TO QC:READN:FORK=1 TO N;READ A$: NEXTK:NEXT J
5 FOR J=1 TO QA:READ AN$(J)
6 FOR K=1 TO QC
7 READ CA(J,K)
9 NEXT K: NEXT J
10 CT$=""
15 CLS
20 PRINT"GIOCO DEGLI ANIMALI":PRINT
30 PRINT"1) TU INDOVINI L'ANIMALE CHE PENSO IO "
40 PRINT"2) IO INDOVINO L'ANIMALE CHE PENSI TU"
70 INPUT "CHE COSA SCEGLI (premi i tasti 1-5)";RI
80 IF RI < 1 OR RI>2 THEN 70
90 CLS:ON RI GOTO 1000,2000
319 ATE
1000 AE=1+INT(RND(1)*QA):NT=0
1002 CT$=""
1004 FOR J=1 TO QC
1006 NC(J)=0
1008 NEXT J
1010 NT=NT+1
1020 RESTORE :CLS
1030 FOR J=1 TO QC
1040 READ CA$:PRINT J;" > ";CA$
1050 READ N
1060 FOR K=1 TO N:READ A$:NEXT K
1070 NEXT J
1080 INPUT"QUALE CARATTERISTICA VUOI CONOSCERE";CC
1090 IF CC<1 OR CC>QC THEN 1080
1100 CLS:RESTORE
1110 FOR J=1 TO CC
1115 READ CA$,N
1120 FOR K=1 TO N
1125 READ CN$
1140 IF J=CC AND K =CA(AE,CC) THEN 1170
1150 NEXT K
1160 NEXT J
1170 PRINT CA$;" ";CN$;" (";CT$;")"
1180 CT$=CT$+" "+CN$
1190 INPUT "CHE ANIMALE E' ?";AP$
1195 IF AP$="" THEN 1020
1200 IF AP$=AN$(AE) THEN 1240
1205 IF AP$<>AN$(AE) THEN NT=NT+1
1210 IF NT<QC THEN 1020
1220 CLS:PRINT"PECCATO, NON HAI PIU' TENTATIVI DA FARE"
1222 PRINT"TI DIRO' CHE SI TRATTA DELL'ANIMALE ":PRINT AN$(AE)
1224 PRINT"PUOI SEMPRE RIPROVARE"
1226 FOR J=1 TO 2000:NEXT J:GOTO 10
1240 CLS:PRINT"BRAVO: HAI INDOVINATO"
1242 PRINT "SI TRATTAVA PROPRIO DELL'ANIMALE ";AN$(AE)
1244 PRINT "IL TUO PUNTEGGIO E'";INT((QC-NT)*10/(QC-1))
1246 FOR J=1 TO 12000:NEXT J:GOTO 10
2000 RESTORE :CLS:FOR J=1 TO QC:FG=1
2010 READ CA$,NP:PRINT CA$
2020 FOR K=1 TO NP
2030 READ CA$:PRINT K;" ";CA$
2040 NEXT K
2050 INPUT"DAMMI IL NUMERO CORRISPONDENTE";NC(J)
2060 IF NC(J)<1 OR NC(J)>NP THEN 2050
2062 IF RI=3 THEN GOSUB 10000
2064 IF FG=0 THEN 2050
2066 IF FG=1 THEN 2190
2070 FOR K=1 TO QA:AS(K)=1:NEXT
2072 FOR K=1 TO QA
2074 IF AS(K)=0 THEN 2130
2080 FOR H=1 TO QC
2090 IF H>J THEN 2110
2100 IF NC(H)<>CA(K,H) THEN AS(K)=0:GOTO 2130
2110 NEXT H
2130 NEXT K
2140 FG=0
2142 FOR K=1 TO QA
2144 FG=FG+AS(K)
2146 IF AS(K)=1 THEN NV=K
2148 NEXT K
```

```
2150 IF FG=1 THEN PRINT"L'ANIMALE CHE HAI PENSATO NON PUO' ESSERE ALTRO CHE ";AN
$(NV):GOTO 2210
2160 IF FG=0 THEN GOTO 2200
2170 PRINT "ESISTONO";FG;" POSSIBILITA'!":PRINT"SERVONO MAGGIORI DETTAGLI":FOR K
=1 TO 1000 :NEXT K
2190 CLS:NEXT J
2200 IF RI=3 THEN CLS:GOTO 3000
2210 PRINT"NESSUN ANIMALE TRA QUELLI CHE IO CONOSCO CORRISPONDE ALLE CARATTERIST
ICHE CHE MI HAI FORNITO"
2220 FOR W=1 TO 12000:NEXT W:GOTO 10
10000 PRINT"CONFERMATO (S/N)?/
10010 I$=INKEY$
10020 IF I$="S" OR I$="s" THEN FG=1:RETURN
10030 IF I$="N" OR I$="n" THEN FG=0:RETURN
10040 GOTO 10010
11000 PRINT"QUALSIASI TASTO PER CONTINUARE"
11010 I$=INKEY$
11020 IF I$="" THEN 11010
11030 RETURN
20000 LOCATE 0,0,1,1,7
40000 REM CARATTERISTICHE
40011 DATA FAMIGLIA,7,MAMMIFERI,UCCELLI,RETTILI,ANFIBI,PESCI,INSETTI,ALTRO
40012 DATA CARATTERE,5,GIOCHERELLONE,MITE,TIMIDO,PERICOLOSO,FEROCE
40013 DATA DIMENSIONI,5,PICCOLISSIMO,PICCOLO,MEDI,GRANDE,GRANDISSIMO
40014 DATA COME SI MUOVE,10,NUOTA,STRISCIA,BIPEDE,QUADRUPEDE,VOLA,ESAPODO,VOLA E
 NUOTA,CAMMINA E NUOTA,OCTOPODO,MOLTE
40015 DATA DOMESTICITA',3,SI,NO,ADDOMESTICABILE
40016 DATA CARATTERISTICA FISICA SALIENTE,10,NESSUNA,NASO LUNGO,COLLO LUNGO,GAMB
E LUNGHE,CODA LUNGA,CORNA,PELLICCIA FOLTA,VELENOSO,LINGUA PRENSILE,ARTIGLI
40017 DATA UTILITA' PER L'UOMO,5,NESSUNA,POCA,COMMESTIBILE,MOLTO UTILE,DANNOSO
40018 DATA SI CIBA PREVALENTEMENTE DI, 6,CARNE,VEGETALI,AVANZI,ONNIVORO,CIBO ACQ
UATICO,INSETTI
40019 DATA VIVE SOPRATTUTTO,2, DI GIORNO,DI NOTTE
40020 DATA PRESTAZIONI NOTEVOLI,9,NESSUNA,VORACITA',VELOCITA',SALTI LUNGHI,FORZA
,RESISTENZA ALLA SETE/FAME,OLFATTO FINE,VISTA ACUTA,VOCE
50000 REM dati animali
50010 DATA TROTA,5,3,2,1,2,1,3,5,1,3
50020 DATA CANE,1,2,3,4,1,7,4,1,1,7
50030 DATA BALENA,1,4,5,1,2,1,2,5,1,1
50040 DATA CAPRA,1,3,3,4,3,6,4,2,2,4
50050 DATA RANA,4,3,2,8,2,8,3,6,2,4
50060 DATA ELEFANTE,1,2,5,4,3,2,2,2,1,5
50070 DATA GALLINA,2,3,2,3,1,1,4,4,1,1
50080 DATA LEONE,1,4,4,4,3,2,5,1,1,2
50090 DATA CAMMELLO,1,2,4,4,3,3,4,2,1,6
50100 DATA UOMO,1,4,3,3,3,6,3,4,1,9
50110 DATA PAPPAGALLO,2,1,2,5,1,5,2,4,1,9
50120 DATA SQUALO,5,4,3,1,2,1,5,1,1,2
```

tuata alla linea 1050, e poi l'attivazione di un ciclo di N ripetizioni di lettura, che avviene alla linea 1060. A questo punto, possiamo tranquillamente andare al prossimo valore di J, e quindi ripetere la stampa del dato incontrato, che è sicuramente il nome della prossima famiglia di caratteristiche. Abbiamo così visto due "anelli annidati", ossia due cicli di ripetizione uno interno all'altro.

Ora che sullo schermo ha elencato le varie "famiglie" di caratteristiche che l'utente può richiedere, il computer pone una domanda attendendo una domanda: alla linea 1080 troviamo l'istruzione INPUT seguita da un messaggio fra " " e da una variabile. Il messaggio è la domanda posta dal computer, mentre la variabile è lì pronta ad accogliere la vostra risposta.

Risposta che dovete battere scrivendo il numero corrispondente alla famiglia di caratteristiche che volete conoscere.

L'istruzione INPUT, già vista a proposito del primo "menù", richiede che l'utente scriva la risposta e poi batta il tasto RETURN o ENTER: questo permette di dare risposte che siano più lunghe di un solo tasto, e la ribattitura di ENTER induce comunque sempre l'utente a un attimo di riflessione a conferma di quanto scritto.

In realtà la stampa dei nomi delle famiglie di caratteristiche, affiancate dai numeri che servono a dare la relativa risposta di scelta, non è stata altro che la visualizzazione di un secondo menù.

La linea 1090 controlla che la risposta entrata sia nel campo di accettabilità dei valori: infatti se la risposta sarà minore di 1 o maggiore del valore di QC (nel nostro caso 10), ecco che la risposta sarà rifiutata e che il programma tornerà ad eseguire la linea 80, ossia a riformulare la domanda.

È sempre molto importante che il programmatore preveda e prevenga i possibili errori dell'utente: in questo caso un numero di risposta errato potrebbe far saltare il programma, qualora, ad esempio, il computer dovesse andare a cercare il nome della 15ima famiglia di caratteristiche, che non esiste poiché le famiglie sono solo 10!

Notate che a questo punto il computer può ricordare in quale opzione del menù si trova (RI) e quale famiglia di caratteristiche è stata chiesta (CC): questa possibilità è proprio data dal fatto di aver scelto due variabili diverse per immagazzinare le due risposte fornite dall'utente. E vedrete presto che queste due informazioni vengono utilizzate dal programma per prendere delle decisioni operative importanti.

Che cosa dovrà fare ora il computer?

Dovrà dirci quale caratteristica, nell'ambito della famiglia di caratteristiche da noi indicata (CC) è quella propria dell'animale "pensato" dal computer stesso. In questo modo noi avremo la possibilità di conoscere un aspetto di questo animale.

Il computer insomma dovrà andare a vedere, all'interno dei numeri di codice che accompagnano l'animale prescelto (ricordatevi che il numero di animale scelto è AE, estratto a caso alla linea 1000: ne abbiamo parlato la volta scorsa) il CCesimo numero di codice: il numero di codice cercato, insomma è CA (AE, CC). Ripassatevi il nostro primo incontro, quello sulle tabelle, se vi sembra oscura questa mia ultima affermazione. Vi ricordo solo che esiste una tabella CA fatta di QA righe (QA è il numero di animali, quindi ogni riga corrisponde ad un animale) e di QC colonne (QC è il numero di gruppi di caratteristiche, quindi ogni colonna di ogni riga riporta il numero di caratteristiche proprio di un certo animale all'interno di quel certo gruppo di caratteristiche).

Dopo aver riazzerato nuovamente il lettore del magazzino dati, il computer tornerà a incontrare la CCesima famiglia di caratteristiche, e leggerà i suoi primi CA (AE, CC) nomi, stampando sul video solo l'ultimo letto, che altro non sarà che la caratteristica tanto da voi cercata. Se avete chiesto, ad esempio, la famiglia di caratteristiche 2 (carattere) e se l'animale prescelto era il n. 3 (Balena), ecco che il computer va a vedre com'è il valore CA (3, 2), e trova il numero 4: potete controllarlo da voi nel magazzino dati degli animali (quello che parte dalla linea 50000). Ora tornando a leggere il magazzino-dati delle caratteristiche (quello che parte dalla linea 40000) vedrete che portandovi alla seconda riga di dati, superati il nome (CARATTERE), e il numero di caratteristiche elencate di seguito (5), troverete che il quarantesimo nome esposto è PERICOLOSO.

Voi avete chiesto il carattere di un animale, e il computer vi ha risposto che è pericoloso.

Siete in grado di individuare che si tratta di una BALENA?

Bitbit

DI FRONTE AL COMPUTER

CREATORE DI ALFABETI

Un semplice programma per dare uno stile diverso ai caratteri e alle lettere dell'alfabeto

Quante volte avete desiderato un alfabeto che si adattasse al vostro specifico programma?
Ad esempio per un "Adventure" ambientato in un castello, dei caratteri in stile gotico renderebbero il tutto più suggestivo, al contrario per un gioco spaziale occorrerebbe un alfabeto in stile futuristico e così via.
Il set ASCII non sempre si adatta alle nostre esigenze ed ecco quindi un programma che modifica tutto l'intero set di caratteri permettendovi di creare agevolmente un alfabeto assolutamente personale.
Non dobbiamo confondere questo programma con un semplice creatore di UDG in quanto possiamo ridefinire tutto l'alfabeto dello Spectrum (compresi quindi anche tutti i segni matematici) e non solo i 21 caratteri definibili dall'utente (UDG).
Il programma funziona con uno Spectrum 16k o 48k e le sue possibili applicazioni sono limitate esclusivamente dalla vostra fantasia.
Il programma trasferirà inizialmente l'intero set di caratteri (da CHRs 32 a CHRs 127) composto da 768 by-

```
   0:REM ************************
        * CREATORE   ALFABETI *
        *                     *
        *       © 1985        *
        *    .                *
        *                     *
        *  Daniele  Zambrini  *
        ***********************
  10 POKE 23607,60: OVER 0:
  20 BORDER 3  PAPER 3: INK 5: C
LS
  30 REM ----------------------
      INGRANDIMENTO TITOLO
      ----------------------
  40 FOR A=64 TO 71: POKE 23681,
A: LPRINT "   CREATORE SET DI CA
RATTERI"  NEXT A: INK 9: GO SUB
0610
  50 REM ----------------------
      MENU & PRESENTAZIONE
      ----------------------
  60 PRINT #1;"    © 1985 by ZAMB
RINI DANIELE"
  70 PRINT AT 9,5; INK 6;"T=CREA
ZIONE SET";AT 10,5;"N=SET STANDA
RD";AT 11,5;"M=SET MODIFICATO";A
T 12,5;"A=NEW";AT 13,5;"S=SAVE N
UOVO ALFABETO"
  80 IF PEEK 23607=60 THEN PRINT
 AT 10,11; OVER 1; FLASH 1;"
    ": OVER 0
  90 IF PEEK 23607<>60 THEN PRIN
T AT 11,11; OVER 1; FLASH 1;"
    ": OVER 0
 100 IF INKEY$="T" OR INKEY$="t"
 THEN GO SUB 0640:  GO TO 160
 110 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s"
 THEN GO TO 670
 120 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
 THEN POKE 23607,60: CLS : RUN
 130 IF INKEY$="A" OR INKEY$="a"
 THEN GO SUB 0640: PRINT AT 10,1
2;"NEW!": FOR A=1 TO 50: PAUSE 1
 NEXT A: NEW
 140 IF INKEY$="M" OR INKEY$="m"
 THEN POKE 23607,249: CLS : GO T
O 20
 150 GO TO 100
 160 CLEAR 63999: CLS : PRINT AT
 5,7;"ISTRUZIONI TAVOLA:";AT 7,0
; INK 6;"MOVIMENTO CURSORE    = 5
,6,7,8";AT 9,0;"ANNERIMENTO QUAD
RATO= 0";AT 11,0;"CANCELLA QUADR
ATO    = 9";AT 13,0;"CARATTERE CO
```

```
MPLETATO= F"
 170 REM ----------------------
        TRASFERIMENTO  MEMORIA
        ----------------------
 180 PRINT #1; INK 9; PAPER 2; F
LASH 1;"              ATTENDI!
       ": LET b=64000: FOR a=15
616 TO 16383: POKE b,PEEK a: LET
 b=b+1: NEXT a: POKE 23607,249:
GO SUB 630: PAPER 6: BORDER 6: I
NK 9: CLS
 190 REM ----------------------
        TAVOLA  CREAZIONE  CHR
        ----------------------
 200 CLS : PLOT 0,60: DRAW 255,0
: POKE 23607,60: PRINT AT 15,8;
INK 2; BRIGHT 1;"SET DI CARATTER
I:": POKE 23607,249: FOR a=32 TO
 127: PRINT CHR$ a;: BORDER INT
(RND*2)+4: NEXT a: BORDER 6
 210 DIM a$(8,8): FOR f=1 TO 8:
LET a$(f)="00000000": NEXT f
 220 LET x=1: LET y=1
 230 FOR f=0 TO 8: PLOT 0,80+f*1
0: DRAW 80,0: PLOT f*10,80: DRAW
 0,80: BEEP .001,30: NEXT f
 240 OVER 1: PLOT (x-.6)*10,164-
y*10: DRAW 1,0: DRAW 0,2: DRAW -
2,0: DRAW 0,-2
 250 IF INKEY$<"0" THEN GO TO 25
0
 260 PLOT (x-.6)*10,164-y*10: DR
AW 1,0: DRAW 0,2: DRAW -2,0: DRA
W 0,-2: OVER 0
 270 LET x=x+(x<1)-(x>8): LET y=
y+(y<1)-(y>8)
 280 LET x=x+(INKEY$="8")-(INKEY
$="5"): LET y=y+(INKEY$="6")-(IN
KEY$="7")
 290 IF INKEY$="0" THEN GO TO 43
0
 300 IF INKEY$="9" THEN GO TO 45
0
 310 IF INKEY$="F" OR INKEY$="f"
 THEN GO TO 340
 320 IF INKEY$=" " THEN BEEP .4,
50
 330 GO TO 240
 340 DIM a(8): PRINT AT 6,13;"DA
TA "
 350 FOR f=1 TO 8: LET a(f)=VAL
("BIN "+a$(f)): PRINT AT f+2,20;
a(f);: BORDER RND*7: BEEP .01,f:
 NEXT f: BORDER 6
 360 FOR f=0 TO 7: POKE USR CHR$
 144+f,a(f+1): NEXT f
 370 PRINT AT 12,2;"CHR$:";CHR$
144
 380 PRINT AT 21,6;"Correzioni ?
(s/n)"
 390 LET b$=INKEY$: IF b$="s" OR
 b$="S" THEN BORDER 2: BEEP .3,-
5: BORDER 6: GO TO 420
 400 IF b$="n" OR b$="N" THEN BO
RDER 4: BEEP .3,10: BORDER 6: GO
 TO 470
 410 GO TO 390
 420 PRINT AT 21,0;"
                   ": GO TO 240
 430 FOR f=1 TO 9: PLOT (x-1)*10
+1,170-y*10-f: DRAW 8,0: NEXT f
 440 LET a$(y,x)="1": BEEP .2,-2
0: BORDER 6: GO TO 240
 450 INVERSE 1: FOR f=1 TO 9: PL
OT (x-1)*10+1,170-y*10-f: DRAW 8
,0: NEXT f: INVERSE 0
 460 LET a$(y,x)="0": BEEP .2,0:
GO TO 240
 470 PRINT AT 20,0; INK 1;"PREMI
"M" PER MENU' INIZIALE    PREMI
"C" PER CREARE CARATTERE    "
 480 IF INKEY$="m" OR INKEY$="M"
 THEN GO SUB 630: RUN
 490 IF INKEY$="c" OR INKEY$="C"
 THEN GO TO 520
 500 GO TO 470
```

```
 510 REM ----------------------
       SCELTA     CARATTERE
        ----------------------
 520 BEEP .2,40: FOR N=20 TO 21:
 PRINT AT N,0;"
                ": NEXT N: INPUT
"QUALE CARATTERE ?(↑=menu) ";c$
 530 IF c$="↑" THEN GO SUB 630:
GO TO 190
 540 IF LEN c$>1 THEN GO TO 520
 550 REM ----------------------
         TRASFORMAZIONE CHR
        ----------------------
 560 LET b=64000+8*(CODE c$-32)
 570 DIM a(8)
 580 FOR f=1 TO 8: LET a(f)=VAL
 ("BIN "+a$(f)): POKE b,a(f): LET
 b=b+1: NEXT f
 590 BEEP .2,0: POKE 23607,60: P
RINT AT 20,0;"IL CARATTERE ";c$;
" E' DIVENUTO: ": POKE 23607,249:
 PRINT AT 20,27;c$: PAUSE 0: GO
SUB 630: GO TO 190
 600 REM ----------------------
          ROUTINE CORNICE
        ----------------------
 610 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW
0,175: DRAW -255,0: DRAW 0,-175
 620 RETURN
 630 REM ----------------------
          ROUTINE DI CLS
        ----------------------
 640 LET H$="           ": REM 1
1 spazi
 650 FOR A=0 TO 21: PRINT AT A,0
;H$;AT 21-A,10;H$;AT A,21;H$: BE
EP .001,40: NEXT A
 660 RETURN
 670 REM ----------------------
        SAVE NUOVO ALFABETO
        ----------------------
 680 GO SUB 630: PAPER 4: BORDER
 4: INK 9: CLS
 690 INPUT "Nome del set ? "; LI
NE s$
 700 IF LEN s$>10 THEN PRINT AT
21,1; INK 2;"NOME TROPPO LUNGO!!
 (max 10)": BEEP 1,-20: CLS : GO
 TO 690
 710 PRINT AT 7,1; INK 2;"SALVAT
AGGIO DEL SET CHIAMATO";AT 8,11;
s$;AT 12,0; INK 9;"Per attivare
il nuovo set dare  POKE 23607,24
9                  Per tornare a
l set normale dare POKE 23607,60
"
 720 SAVE s$CODE 64000,768
 730 PRINT AT 10,11;"OK!"
 740 GO SUB 630: RUN
9998 REM ----------------------
          SAVE PROGRAMMA
        ----------------------
9999 CLEAR : SAVE "ALPHA" LINE 1
: BEEP .5,0: CLS : PRINT AT 10,1
0;"VERIFY.": VERIFY "ALPHA": GO
SUB 600: RUN
```

tes, nella RAM alla locazione 64000 permettendoci così di modificare i vari caratteri per poi tornare al set standard con un semplice POKE 23607,60 (per attivare il nuovo set digitate invece POKE 23607,249).
Dopo il trasferimento apparirà quindi una tavola composta da 8*8 spazi in cui comporrete il vostro nuovo carattere con i seguenti tasti: 5, 6, 7, 8 = MOVIMENTO CURSORE
0 = ACCENDE IL PIXEL
9 = SPEGNE IL PIXEL
F = FINE DISEGNO
Una volta effettuate le eventuali correzioni il programma modificherà uno dei caratteri ASCII a vostra scelta con quello da voi appena creato e così via fino

alla ridefinizione di tutti i caratteri.
Potrete salvare il vostro nuovo alfabeto con l'opzione "S" del menu principale.
Per maggiori chiarimenti sui caratteri dello Spectrum, vi consiglio di consultare il manuale di istruzioni al capitolo 23.
ATTENZIONE: Non attivate il programma se la vostra stampante è collegata. Per avere una copia del listato caricate il programma con MERGE e date LLIST ma senza mai dare il RUN del programma.

Commento al listato

Linea 0 = REM contenente il nome dell'autore.
Linea 10 = POKE per caratteri standard.
Linea 40 = routine di ingrandimento titolo usando la funzione LPRINT e la POKE 23681 (la stampante non dovrà quindi essere collegata!)
Linee 60-70 = Stampa menù.
Linee 80-90 = Controlla se il set di carattere è quello standard (POKE 23607,60) o è stato modificato
Linea 100 = GO TO per creare nuovo set.
Linea 110 = GO TO al salvataggio del nuovo set.
Linea 120 = Attivazione dei caratteri standard.sc21Linea 130 Autodistruzione del programma Basic.
Linea 140 = Attivazione dei nuovi caratteri.
Linea 160 = Stampa istruzioni per il movimento del cursore.
Linea 180 = Trasferimento dell'intero set di caratteri nella RAM alla locazione 64000.
Linea 200 = Stampa l'intero set di caratteri.
Linea 220 = Coordinate cursore.
Linee 230-260 = Stampa tavola e cursore.
Linea 280 = Movimento cursore.
Linea 290 = Riconoscimento tasto 0: GO TO accensione pixel.
Linea 300 = Riconoscimento tasto 9: GO TO spegnimento pixel.
Linea 310 = Riconoscimento tasto F: GO TO fine creazione carattere.
Linea 330 = GO TO inizio ciclo.
Linee 340-370 = Fine creazione del carattere e creazione di un UDG per rappresentarlo.
Linee 380-410 = Accettazione dell'attuale carattere o correzioni.
Linee 430-460 = Accensione pixel.
Linee 470-500 = Ritorno al menù principale o GO TO per la scelta del carattere da modificare.
Linee 520-540 = Scelta carattere da modificare.
Linee 560-580 = Trasformazione del carattere standard scelto in quello appena creato.
Linea 590 = Stampa il carattere standard vicino a quello modificato per evidenziare le differenze. =
Linee 600-620 = Routine cornice.
Linee 630-660 = Routine di CLS in tre sezioni.
Linee 670-740 = Salvataggio del nuovo set e relative istruzioni per attivarlo.
Linee 9998-9999 = Salvataggio del programma Basic e VERIFY dello stesso.

Daniele Zambrini

RED BARON

Una simulazione di combattimento aereo per lo Spectrum 48k

In RED BARON impersonate il leggendario asso dell'aviazione tedesca, alle prese con una serie di avversari che vanno dall'aereo al disco volante.
Sullo schermo viene visualizzato il cruscotto dell'aereo, composto da diversi quadranti, alcuni circolari che assolvono però funzioni puramente estetiche, altri invece orizzontali, di tipo digitale, che rilevano il punteggio, il carburante rimanente e, nel caso che esso sia fuori dalla portata della vostra vista, la posizione del mezzo avversario, e che vi avviseranno qualora questo sia in arrivo o sia centrato nel mirino. Questo indispensabile strumento, poi, rimane fisso al centro dello schermo, muovendosi l'avversario in funzione dei vostri movimenti, e muta il suo colore in rosso se esso è centrato. Infine, nelle due linee tra il BORDER e lo schermo vero e proprio, quello cioè dedicate ai messaggi di INPUT, appariranno il record, e, come si dice fosse consuetudine del Barone, le sagome dei nemici abbattuti.
Il gioco inizia con l'apparizione del mezzo avversario, che sarà, a seconda del livello di difficoltà raggiunto, un vecchio aereo a elica, un elicottero o un avveniristico disco volante, in uno dei quattro angoli dello schermo, apparizione preannunciata da un BEEP e dal lampeggiare di una delle spie.
Il nemico si muove abbastanza lentamente: il vostro

```
  10 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "a"+a,q: NEXT a
  11 DATA BIN 11101001,
          BIN 10101010,
          BIN 10101100,
          BIN 10101000,
          BIN 10101100,
          BIN 10101100,
          BIN 10101010,
          BIN 11101001
  12 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "b"+a,q: NEXT a
  13 DATA BIN 00000000,
          BIN 00000000,
          BIN 00010000,
          BIN 00111000,
          BIN 11000110,
          BIN 01101100,
          BIN 00010000,
          BIN 00000000
  14 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "c"+a,q: NEXT a
  15 DATA BIN 10000011,
          BIN 00110011,
          BIN 01111000,
          BIN 11111101,
          BIN 01111000,
          BIN 00110100,
          BIN 10100001,
          BIN 10000011
  16 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "d"+a,q: NEXT a
  17 DATA BIN 00000000,
          BIN 00001001,
          BIN 00000101,
          BIN 00000011,
          BIN 11111111,
          BIN 00000011,
          BIN 00000001,
          BIN 00000000
  18 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
```

compito è di portarlo al centro del mirino e di abbatterlo con una scarica delle vostre mitragliatrici, prima che lui abbatta voi. Per verificare la perfetta centratura dell'aereo conviene fidarsi più del calcolo del computer che dei vostri occhi: talvolta infatti l'aereo apparirà centrato senza che il computer lo segnali per mezzo di un BEEP acuto, il lampeggiamento di una delle spie e il cambio di colore del mirino: in questo caso sarà inutile fare fuoco. Talvolta può invece avvenire il contrario.
Se entro un certo numero di secondi l'avversario non sarà abbattuto, sarà lui a sparere: il suo colpo andrà sicuramente a segno, facendovi perdere una delle quattro dosi di carburante finite le quali precipiterete. L'unico modo per evitare la scarica del nemico è allontanarsi, lasciandolo uscire dal nostro campo visivo: in questo caso il conteggio ricomincerà quasi dall'inizio; per rintracciare l'aereo sarà allora utile la bussola, simulata dalle iniziali dei punti cardinali che appariranno nel terzo dei quadranti rettangolari.
Per quanto riguarda il punteggio, esso varia, a seconda del tipo di mezzo nemico abbattuto, da 25 a 45 punti.
Istruzioni più dettagliate circa l'uso della strumentazione di bordo e i tasti di controllo verranno fornite nel corso del programma.

Commento al listato

Linee 10-47: definizione dei caratteri grafici
50-70: presentazione
90-98: inizializzazione delle matrici che conterranno i caratteri rappresentanti i mezzi nemici
100-139: preparazione video-
La linea 110 legge i valori delle linee di DATA 1000, 1010, 1020, e li associa alle istruzioni di PLOT e DRAW, disegnando le linee che comporranno il cruscotto dell'aereo, mentre la 120 li associa all'istruzione CIRCLE, delineando i quadranti circolari.
A questo punto viene colorato lo schermo (linee 130-139)
140: inizializzazione della variabile hi (= record)
141-145: regolano l'accesso alla subroutine delle linee 4000-4130, che stampano le istruzioni
150-180: viene terminata la preparazione del video
480-535: inizializzazione delle principali variabili e matrici, tra cui:
p = punteggio
cx, cy = coordinate di stampa a fondo schermo delle sagome dei nemici abbattuti
v(3), w(3) = fattori di incremento di x1 e y1 (tra i quattro valori assegnati ne verranno scelti due a caso)
k = variabile-interruttore che può assumere i valori di 1 o di 0 e regola l'accesso ad alcune subroutines
f = fuel (diminuisce quando il proprio aereo viene colpito. Il gioco termina quando f = 0)
d = difficoltà: regola il punteggio da attribuire per ogni nemico abbattuto e il tipo di mezzo da affrontare. Aumenta di 0,2 punti per ogni avversario abbattuto
x, y = coordinate del mirino
c = parte da 25 e diminuisce di un punto ad ogni giro del programma: regola il funzionamento della spia dell'allarme e l'accesso alla subroutine delle linee 1490-1600, che a loro volta muovono l'aereo nemico e controllano tutto ciò che gli concerne
e = parte da 0 e aumenta ad ogni giro della subroutine 1490-1600; regola lo sparo dell'avversario, che avviene quando è maggiore di 25 + d − u, e cioè meno un numero randomico compreso tra −5 e +4.
Torna ad avvicinarsi allo 0, ed esattamente ad un nu-

```
USR "e"+a,q: NEXT a
  19 DATA BIN 00000000,
          BIN 10000000,
          BIN 10000000,
          BIN 11000000,
          BIN 11111111,
          BIN 11000000,
          BIN 10100000,
          BIN 00010000
  20 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "f"+a,q: NEXT a
  21 DATA BIN 00000000,
          BIN 00001001,
          BIN 01010101,
          BIN 00100011,
          BIN 11111111,
          BIN 01100011,
          BIN 10010001,
          BIN 00000000
  22 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "g"+a,q: NEXT a
  23 DATA BIN 00000000,
          BIN 10000000,
          BIN 10010010,
          BIN 11001100,
          BIN 11111111,
          BIN 11001100,
          BIN 10110010,
          BIN 00010000
  24 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "h"+a,q: NEXT a
  25 DATA BIN 00000000,
          BIN 00011000,
          BIN 00011000,
          BIN 00011000,
          BIN 00011000,
          BIN 00011000,
          BIN 00011000,
          BIN 00000000
  26 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "i"+a,q: NEXT a
  27 DATA BIN 00000000,
          BIN 00000000,
          BIN 00000000,
          BIN 01111110,
          BIN 01111110,
          BIN 00000000,
          BIN 00000000,
          BIN 00000000
  28 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "l"+a,q: NEXT a
  29 DATA BIN 11111111,
          BIN 00000100,
          BIN 00011110,
          BIN 00111001,
          BIN 01011001,
          BIN 01011111,
          BIN 01111001,
          BIN 00011111
  30 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "m"+a,q: NEXT a
  31 DATA BIN 11100000,
          BIN 00000000,
          BIN 00001000,
          BIN 10000100,
          BIN 10011111,
          BIN 11111010,
          BIN 11100001,
          BIN 10000000
  32 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "n"+a,q: NEXT a
  33 DATA BIN 00111111,
          BIN 00000001,
          BIN 10010111,
          BIN 01101001,
          BIN 01111001,
          BIN 01101001,
          BIN 10010111,
          BIN 00000010
  34 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "o"+a,q: NEXT a
  35 DATA BIN 11111100,
          BIN 10000000,
          BIN 11101010,
          BIN 10010100,
          BIN 10011110,
```

```
          BIN 10010100,
          BIN 11101010,
          BIN 01000000
  36 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "p"+a,q: NEXT a
  37 DATA BIN 00000011,
          BIN 00001101,
          BIN 00011010,
          BIN 00110100,
          BIN 11101111,
          BIN 00110100,
          BIN 00001101,
          BIN 00000011
  38 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "q"+a,q: NEXT a
  39 DATA BIN 11000000,
          BIN 10110000,
          BIN 01011000,
          BIN 00101100,
          BIN 11110111,
          BIN 00101100,
          BIN 10110000,
          BIN 11000000
  40 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "r"+a,q: NEXT a
  41 DATA BIN 00000011,
          BIN 00001100,
          BIN 00011001,
          BIN 00110100,
          BIN 11101001,
          BIN 00110100,
          BIN 00001100,
          BIN 00000011
  42 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "s"+a,q: NEXT a
  43 DATA BIN 11000000,
          BIN 00110000,
          BIN 01011000,
          BIN 10001100,
          BIN 01000111,
          BIN 00001100,
          BIN 00110000,
          BIN 11000000
  44 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "t"+a,q: NEXT a
  45 DATA BIN 00000000,
          BIN 00000000,
          BIN 00000000,
          BIN 00010000,
          BIN 11111110,
          BIN 00010000,
          BIN 00000000,
          BIN 00000000
  46 FOR a=0 TO 7: READ q: POKE
USR "u"+a,q: NEXT a
  47 DATA BIN 00000000,
          BIN 11111100,
          BIN 00100010,
          BIN 01111100,
          BIN 11110000,
          BIN 01100000,
          BIN 00000000,
          BIN 00000000
  50 LET l$="               NORAB DER
"
  55 BORDER 6: PAPER 5: CLS
  60 FOR a=1 TO 20: PRINT AT 10,
31-a-2; INK 2;"▲▶";AT 10,31-a; I
NK 1;l$(a TO a): BEEP .05,a: NEX
T a
  70 PAUSE 110
  90 DIM q$(4): LET q$(1)="→": L
ET q$(2)="▲": LET q$(3)="◀"
  93 DIM w$(4): LET w$(1)="⊢": L
ET w$(2)="▲": LET w$(3)="▶"
  95 DIM z$(4): LET z$(1)="✱": L
ET z$(2)="▲": LET z$(3)="◀"
  97 DIM x$(4): LET x$(1)="✱": L
ET x$(2)="▶": LET x$(3)="▷"
  98 DIM s$(4): LET s$(1)="+": L
ET s$(2)="▼": LET s$(3)="◆"
 100 BORDER 3: PAPER 5: INK 7: B
RIGHT 1: CLS : PRINT AT 10,5;"AT
TENDERE UN ATTIMO": PAUSE 80
 105 BRIGHT 0: BORDER 0: INK 0:
PAPER 0: CLS
 110 FOR z=0 TO 24: READ a,b,c,d
,e: PLOT a,b: DRAW c,d,e: NEXT z
 120 FOR z=1 TO 9: READ a,b,c: C
IRCLE a,b,c: NEXT z
 130 FOR a=0 TO 15: PAPER 5: INK
 0: PRINT AT a,0; OVER 1;"
                            ": NEX
T a
 135 BRIGHT 0: BORDER 2: FOR a=1
5 TO 21: PAPER 6: INK 0: PRINT A
T a,0; OVER 1;"
               ": NEXT a
 137 FOR a=0 TO 253: FOR b=56 TO
 75: IF POINT (a,b)=1 THEN NEXT
a
 138 IF a=253 THEN GO TO 140
 139 PLOT INK 1;a,b: NEXT b
 140 LET hi=0
 141 FOR f=10 TO 20: BEEP .05,f:
 NEXT f: PRINT AT 1,7;"ISTRUZION
I ? (S/N)": PAUSE 0: IF INKEY$<>"s
" THEN GO TO 150
 145 GO SUB 4000
 150 PRINT AT 1,7; PAPER 5;"
                  ": PRINT AT 18,12;
INK 2; PAPER 6; BRIGHT 1;"████"
 160 PRINT AT 16,12; INK 2; BRIG
HT 1;"0000"
 170 PRINT AT 20,12; INK 2; PAPE
R 7;" ";AT 20,15; INK 2; BRIGHT
1;"▯K";AT 20,13; PAPER 6; BRIGHT
0;"--"
 180 PRINT AT 18,2; INK 0;"→✱←"
 480 LET p=0
 485 LET cx=0: LET cy=1
 490 DIM v(3)
 495 DIM w(3): LET w(1)=+1: LET
w(2)=-1
 500 LET k=0: LET f=4: LET d=0
 510 GO SUB 1200+(INT (RND*4)*10
)
 520 LET x=7: LET y=14
 530 LET c=25: LET e=0
 535 LET u=-5+INT (RND*10)
 540 IF c<0-d-u THEN GO SUB 1490
 550 IF c<5-u-d AND c>0-d-u THEN
 BEEP .05,0: PRINT AT 20,12; PAP
ER 7; INK 2; FLASH 1;s$(d+1)
 560 PRINT AT x-1,y+1; PAPER 5;
INK 1;"▌▌";AT x,y; PAPER 5; INK
1;"▬  ▬";AT x+1,y+1; PAPER 5; IN
K 1;"▌▌"
 570 PRINT AT 16,12; BRIGHT 0;"
    ";AT 16,12; INK 2; BRIGHT 1;p
 580 PRINT AT 20,13;"--"
 600 LET c=c-1: GO TO 540
1000 DATA 0,57,255,0,-.5,0,58,25
5,0,-.5,0,48,52,0,-.5,52,10,0,37
,0,0,10,52,0,.5,3,45,45,0,-.5,3,
13,45,0,.5
1010 DATA 3,13,0,32,0,48,13,0,32
,0,75,13,8,5,0,75,38,8,-5,0,94,2
2,35,0,0,94,33,35,0,0,94,33,0,-1
1,0,129,33,0,-11,0,170,30,10,15,
0,220,25,2,12,0,94,39,35,0,0,94,
49,35,0,0,94,39,0,10,0,130,39,0,
10,0,94,7,35,0,0,94,17,35,0,0,94
,7,0,10,0,130,7,0,10,0
1020 DATA 75,13,10,75,13,11,75,3
8,10,75,38,11,170,30,20,170,30,2
1,220,25,15,220,25,14,220,25,17
1200 LET x1=1: LET y1=2: LET v(1
)=+1: LET v(2)=0: RETURN
1210 LET x1=10: LET y1=30: LET v
(1)=-1: LET v(2)=0: RETURN
1220 LET x1=10: LET y1=2: LET v(
1)=-1: LET v(2)=0: RETURN
1230 LET x1=1: LET y1=30: LET v(
1)=+1: LET v(2)=0: RETURN
1490 IF x=INT (x1) AND y+1=INT (
y1) THEN BEEP .04,30: PRINT AT 2
0,15; FLASH 1; INK 2; PAPER 7;"▯K
": PRINT AT x-1,y+1; PAPER 5; IN
K 2;"▌▌";AT x,y; PAPER 5; INK 2;
"▬  ▬";AT x+1,y+1; PAPER 5; INK
2;"▌▌": GO TO 1900
```

```
1495 PRINT AT 20,12; PAPER 7; IN
K 2; FLASH 0;s$(d+1)
1500 LET v1=0: LET w1=0
1510 IF INKEY$="z" THEN LET w1=+
1.5
1520 IF INKEY$="x" THEN LET w1=-
1.5
1530 IF INKEY$="i" THEN LET v1=+
1.5
1540 IF INKEY$="j" THEN LET v1=-
1.5
1542 IF INKEY$="0" THEN GO TO 46
00
1545 IF k=0 THEN PRINT AT x1,y1;
 PAPER 5;"  "
1550 GO SUB 2550+INT (RND*2)
1553 IF x1>31 THEN LET x1=31
1554 IF x1<-10 THEN LET x1=-10
1555 IF y1>42 THEN LET y1=42
1556 IF y1<-10 THEN LET y1=-10
1557 GO SUB 3550
1560 IF k=0 THEN PRINT AT x1,y1;
 PAPER 5; INK 2;q$(d+1);w$(d+1)
1570 LET e=e+1: IF k=0 AND e>25+
d-u THEN GO TO 2100
1600 RETURN
1910 IF INKEY$<>CHR$ 13 THEN PRI
NT AT 20,15; INK 2; PAPER 7; FLA
SH 0;"K": GO TO 1500
1920 FOR s=0 TO 15
1930 BEEP .01,20: PRINT AT x,y+1
; INK 2; PAPER 6;"**": BEEP .02,
-5: PRINT AT x,y+1; PAPER 6;"  "
1940 NEXT s
1945 PRINT AT x1,y1; PAPER 5;"
"
1950 LET p=p+25+(INT (d)*10)
1960 PRINT AT 16,12;p
1964 IF cx=1 AND cy>30 THEN LET
cx=0: LET cy=1
1965 PRINT #1;AT cx,cy; PAPER 0;
 INK 2;s$(d+1): LET cy=cy+1: IF
cy>30 THEN LET cy=10: LET cx=1
1970 LET d=d+.2: IF d>2.4 THEN L
ET d=0
1990 PRINT AT 20,15; FLASH 0; IN
K 2; PAPER 7;"K"
2000 GO TO 510
2100 FOR s=0 TO 15
2110 PRINT AT x1,y1; INK 2; PAPE
R 5;z$(1+d);x$(1+d)
2115 PRINT AT 18,2; INK 2; PAPER
 6;"**": BORDER INT (RND*8)
2117 BORDER 2
2120 BEEP .008,-5: PRINT AT x1,y
1; INK 6;"**"
2130 NEXT s
2131 PRINT AT 18,2;"  ";AT x1,y1
; PAPER 5;"  "
2135 LET f=f-1
2140 PRINT AT 18,12+f;" ": IF f=
0 THEN GO TO 3000
2145 PRINT AT 18,2;"-+-"
2150 LET c=10: LET e=0: GO TO 51
0
2550 LET x1=x1+v1+v(1+INT (RND*2
)): LET y1=INT (y1+w1): RETURN
2551 LET x1=x1+v1: LET y1=y1+w(1
+INT (RND*2))+w1: RETURN
3000 PAUSE 100
3010 PRINT AT 7,0; PAPER 2; INK
7; BRIGHT 1;" PECCATO,SEI  STATO
  ABBATTUTO !"
3015 PAUSE 70: PRINT AT 7,0;"
"
3016 IF p>hi THEN LET hi=p: PRIN
T AT 6,0; PAPER 1; FLASH 1; INK
5;"           COMPLIMENTI !
   Hai battuto il vecchio record
 ! ": PAUSE 100: PRINT AT 6,0; P
APER 5;"

          ": PRINT #1;AT 1,1; PAPE
R 0; INK 7;"hi:";hi: GO TO 3018
3017 PRINT AT 7,0; INK 3;"Il REC
ORD rimane a ";hi;" punti": PAUS
E 70
3018 PRINT #1;AT 0,0; PAPER 0;"
                               "
: PRINT #1;AT 1,10; PAPER 0;"

3020 PRINT AT 7,0;"PREMI UN TAST
O X GIOCARE ANCORA ": IF INKEY$<
>"" THEN PRINT AT 7,0; PAPER 5;"

": GO TO 150
3025 PRINT AT 7,0; PAPER 4;"

3030 GO TO 3020
3550 LET k=0
3551 IF y1>30 THEN LET k=1: LET
e=2+INT (RND*5): PRINT AT 20,14;
"E"
3552 IF y1<1 THEN LET k=1: LET e
=2+INT (RND*5): PRINT AT 20,14;"
O"
3553 IF x1>11 THEN LET k=1: LET
e=2+INT (RND*5): PRINT AT 20,13;
"S"
3554 IF x1<1 THEN LET k=1: LET e
=2+INT (RND*5): PRINT AT 20,13;"
N"
3555 RETURN
4000 PRINT AT 1,7; PAPER 5;" ":
PRINT AT 1,8; PAPER 7; INK 2; FL
ASH 1;"** ISTRUZIONI **";AT 2,0;
"  Un   tasto   per   proseguire
 ": PAUSE 0
4010 BEEP 1,20: PRINT AT 16,12;
INK 2; FLASH 1;"0000": PRINT #1;
AT 0,0; PAPER 0; INK 7;"PUNTEGGI
O": PAUSE 0: PRINT AT 16,12; FLA
SH 0;"    ": GO SUB 4500
4020 BEEP 1,22: PRINT AT 18,12;
INK 2; PAPER 6; FLASH 1;"▌▌▌▌":
PRINT #1;AT 0,0; PAPER 0; INK 7;
"AEREI RIMANENTI": PAUSE 0: PRIN
T AT 18,12; FLASH 0;"    ": GO S
UB 4500
4030 BEEP 1,24: PRINT AT 20,12;A
T 20,12; FLASH 1; INK 2; PAPER 7
;"+": PRINT #1;AT 0,0; INK 7; PA
PER 0;"MEZZO NEMICO IN AVVICINAM
ENTO": PAUSE 0: PRINT AT 20,12;
FLASH 0;" ": GO SUB 4500
4040 BEEP 1,26: PRINT AT 20,13;
INK 0; PAPER 7; FLASH 1;"NE": PR
INT #1;AT 0,0; PAPER 0; INK 7;"P
OSIZIONE AEREO AVVERSARIO ": PAU
SE 0: PRINT AT 20,13; FLASH 0;"
 ": GO SUB 4500
4050 BEEP 1,28: PRINT AT 20,15;
INK 2; PAPER 7; FLASH 1;"K": PRI
NT #1;AT 0,0; PAPER 0; INK 7;"AE
REO IN LINEA (EMETTE UN BEEP)":
PAUSE 0: PRINT AT 20,15; FLASH 0
;" ": GO SUB 4500
4060 BEEP 1,30: PRINT AT 18,2; I
NK 1; FLASH 1;"-+-": PRINT #1;AT
0,0; PAPER 0; INK 7;"INDICATORE
CONDIZIONE AEREO ": PAUSE 0: PRI
NT AT 18,2; FLASH 0;"  ": GO SUB
 4500
4070 BEEP 1,28: PRINT AT 6,15; P
APER 5; INK 1; FLASH 1;"||";AT 7
,14; PAPER 5; INK 1; FLASH 1;"-
-";AT 8,15; INK 1; PAPER 5; FLA
SH 1;"||": PRINT #1;AT 0,0; PAPE
R 0; INK 7;"MIRINO(ROSSO SE AERE
O IN LINEA)": PAUSE 0: PRINT AT
6,15; PAPER 5; FLASH 0;"  ";AT 7
,14; PAPER 5; FLASH 0;"   ";AT
8,15; PAPER 5; FLASH 0;"  ": GO
SUB 4500
4080 BEEP 1,26: PRINT #1;AT 0,0;
 PAPER 0; INK 7;"TASTI DI CONTRO
LLO:": PAUSE 0: GO SUB 4500
4090 BEEP 1,24: PRINT #1;AT 0,0;
 INK 7; PAPER 0;"I=su    J=giu'
 X=des.    Z=sin.": PAUSE 0: GO S
UB 4500
4100 BEEP 1,22: PRINT #1;AT 0,0;
```

```
 INK 7; PAPER 0;"ENTER=fuoco
        0=pausa": PAUSE 0: GO SU
B 4500
4110 BEEP 1,20: PRINT #1;AT 0,0;
 INK 7; PAPER 0;"IN QUESTO SPAZI
O APPARIRANNO...": PAUSE 0: GO S
UB 4500
4115 BEEP 1,18: PRINT #1;AT 0,0;
 INK 7; PAPER 0;"...IL RECORD E
I SIMBOLI ...": PAUSE 0: GO SUB
4500
4117 BEEP 1,16: PRINT #1;AT 0,0;
 INK 7; PAPER 0;" ...DEGLI AEREI
 ABBATTUTI.": PAUSE 0: GO SUB 45
00
4120 BEEP 1.5,25: PRINT AT 1,0;
PAPER 5; FLASH 0;"
                 ";AT 2,0; PAPE
R 5; FLASH 0;"  UN  TASTO  PE
R   GIOCARE     "
4130 PAUSE 0: PRINT AT 2,0; PAPE
R 5;"
     ": RETURN
4500 FOR a=0 TO 31: PRINT #1;AT
0,a; PAPER 0;" ": BEEP .05,a: NE
XT a
4510 NEXT a: RETURN
4600 FOR u=0 TO 10: NEXT a: IF I
NKEY$="0" THEN GO TO 1542
4605 IF INKEY$="0" THEN GO TO 15
42
4610 GO TO 4605
```

mero randomico tra 0 e 6, quando l'avversario esce dal video.
La linea 510 inoltre inizializza z1, y1, v(1) e v(2) scegliendone casualmente i valori, per mezzo di una GOSUB a cui è associato un numero semirandomico compreso tra 1200 e 1230.
540-550: regolano in funzione del valore di c il funzionamento della spia d'allarme e l'accesso alla subroutine delle linee 1490-1600
560-600: vengono aggiornati la situazione del video e la variazione c
1000-1020: linee di DATA per il disegno del cruscotto dell'aereo
1200-1230: le quattro linee comprese in quest'intervallo, tra le quali ne sarà scelta una sola dalla linea 510, contengono diversi valori di x1, y1, v(1) e v(2)
1490-1600: è la subroutine principale del programma: alla linea 1490 si controlla l'eventuale collimazione del mirino e dell'aereo, regolando così l'accesso alla routine 1900-2000.
Il blocco delle linee dalla 1500 alla 1542 legge la tastiera, mentre la 1550 fa scendere il programma a una linea scelta a caso tra la 2550 e la 2551, che aggiornano le coordinate dell'aereo nemico con due procedimenti diversi.
Le linee 1553-1556 le limitano nei quattro sensi, per evitare tempi morti troppo lunghi.
Infine, la linea 1557 manda il programma alla subroutine 3550-3555, che stabilisce il valore della variabile interruttore k e stampa eventualmente le lettere della bussola, mentre le linee 1560-1570 aggiornano la situazione del video, stampando il mezzo avversario e quella della variabile e, regolando contemporaneamente l'accesso alla routine delle linee 2100-2150, che causa lo sparo dell'avversario e la conseguente esplosione del nostro aereo.
1910-2000: questa routine, a cui si accede per mezzo della linea 1490 nel caso che il mirino e la sagoma del mezzo avversario collimino, controlla che sia premuto il tasto di fuoco, nel qual caso provvede (linee 1920-1940) a stampare l'esplosione, ad aumentare il punteggio (linea 1950) e la difficoltà (linea 1970), e a stampare in fondo allo schermo la sagoma del mezzo abbattuto
2100-2150: questa routine, a cui si accede per mezzo della linea 1570, contiene le istruzioni per lo sparo dell'avversario: stampa l'esplosione sul visore in basso a sinistra nel cruscotto, il mezzo nemico che spara e diminuisce la variabile f (= fuel), cancellando uno dei quattro caratteri che fungono da indicatori
2550-2551: vedi 1490-1600
3000-3030: routine di fine partita. Alla linea 3016 viene eventualmente aggiornata la variabile hi (= record)
3550-3555: stabilisce il valore di k e stampa, se necessario, le iniziali dei punti cardinali, che fanno da bussola, nel terzo quadrante rettangolare.
4000-4130: subroutine delle istruzioni
4500-4510: subroutine di cancellazione delle istruzioni
4600-4610: routine di interruzione del gioco: vi si accede premendo il tasto 0, per mezzo della linea 1542.

Lorenzo Corini

L'ORTOLANO

Un gioco di labirinto alla ricerca della frutta

In questo gioco il protagonista deve raccogliere la frutta necessaria per rifornire il suo negozio in città, questo prima dell'apertura e perciò con poco tempo a disposizione.
Il gioco si svolge su sei livelli in ognuno dei quali il nostro eroe dovrà muoversi in intricati labirinti.

Commento al listato

1-14 Istruzioni preliminari.
40-130 Controllo movimento omino, frutta raccolta, tempo e punti.
1000-1100 Messaggi fine gioco.
2000-2080 Fine del livello: assegnazione BONUS.
3000-3110 Conclusione dei sei livelli di gioco: congratulazioni.
7000-7130 Generazione casuale del labirinto e della posizione della frutta.
9000-9020 Routine di preparazione caratteri definiti.
9040-9100 Data per UDG.

```
   1 REM
              L'ORTOLANO

         By Serrantoni Marco

   4 POKE 23561,10: POKE 23562,1
0
   5 PAPER 6: BORDER 4: INK 2: C
LS
  10 PRINT AT 2,6; INK 6; PAPER
1;" L ' O R T O L A N O "
  11 PRINT AT 5,7;"By Serrantoni
 Marco"
  12 PRINT AT 8,1;"Lo scopo del
gioco e'quello di  aiutare l'ort
olano a cogliere   la frutta dis
persa in un in-    tricato labir
into."
  13 PRINT " Lo devi guidare att
```

```
raverso 5    diversi livelli in
ognuno dei   quali troverai frut
ti diversi.  Piu' vai   avanti p
iu'il tempo  che hai a disposizi
one          diminuisce."
  14 PRINT : PRINT "   PREMI UN
TASTO PER GIOCARE"
  15 INK 0: PLOT 0,0: DRAW 255,0
: DRAW 0,175: DRAW -255,0: DRAW
0,-175: PAUSE 0
  16 LET liv=1: DIM t(5)
  17 LET t(1)=2: LET t(2)=6: LET
 t(3)=2: LET t(4)=6: LET t(5)=4
  20 GO SUB 9000: LET rec=0: LET
 pu=0
  30 GO SUB 7000
  35 PRINT AT 21,0; PAPER 6;"
                                "
  40 LET v1=v: LET h1=h
  50 LET v=v+(INKEY$="6" AND v<2
0)-(INKEY$="7" AND v>1)
  60 LET h=h+(INKEY$="8" AND h<3
1)-(INKEY$="5" AND h>0)
  70 IF SCREEN$ (v;h)="_" THEN L
ET v=v1: LET h=h1
  79 PRINT AT v1,h1;" "
  80 IF SCREEN$ (v,h)="" THEN LE
T pu=pu+4+liv: LET co=co+1: BEEP
 .01,co
  90 PRINT AT v,h; INK 1;"웃"
 100 LET te=te+.03+(.002*liv): P
RINT AT 21,0; PAPER 6;" PUNTI ";
pu,"TEMPO ";INT te;AT 21,31;"↑"
 105 BEEP .001,45
 106 PRINT AT 20-INT te,31; INK
5;"█"
 110 IF te>20 THEN GO TO 1000
 120 IF co=50 THEN GO TO 2000
 130 BEEP .001,30: GO TO 40
1000 PRINT AT v,h; FLASH 1; INK
1;"웃"
1005 PRINT AT 8,10; INK 3;"◢████
███████"; : PRINT INK 6; PAPER 3;"
◢"
1006 PRINT INK 6;AT 9,21;"█";AT
10,21;"█": PRINT AT 11,21; INK 7
; PAPER 6;"◢"
1010 PRINT AT 10,10; PAPER 4;" G
ame Over ";AT 9,10; PAPER 4;"
          ";AT 11,10; PAPER 4;"
          "
1016 PRINT AT 1,9; INK 3;"◢████
██████████"; : PRINT INK 6; PAPER
3;"◢"
1019 PRINT AT 2,24; INK 7; PAPER
 6;"◢"
1020 PRINT AT 2,9; PAPER 5;"TEMP
O SCADUTO !"
1025 PRINT AT 16,3; INK 3;"◢████
██████████████████████";
1026 FOR a=1 TO LEN (STR$ pu)-1:
 PRINT INK 3;"█";: NEXT a: PRINT
 INK 6; PAPER 3;"◢"
1027 PRINT AT 17,25+LEN STR$ pu;
 INK 7; PAPER 6;"◢"
1030 PRINT AT 17,3; PAPER 5;"Hai
 totalizzato ";pu;" punti"
1040 BEEP .4,-8: BEEP .4,-8: BEE
P .4,-8: BEEP 1,-12
1100 PAUSE 200: GO TO 3100
1999 REM
          Fine di un livello
2000 PRINT AT v,h; FLASH 1; INK
1; PAPER 7;"웃"
2010 LET liv=liv+1
2015 IF liv=6 THEN GO TO 3000
2030 PRINT AT 0,11; FLASH 1; INK
 7; PAPER 1;"Bonus ";INT (20-te)
*50
2040 LET pu=pu+INT (100-te)*3
2050 GO SUB 7090
2060 FOR y=0 TO 20: PRINT AT y,3
1; PAPER 7;" ": NEXT y
2070 PRINT AT 21,23; PAPER 6;"
 "
2080 GO TO 40
3000 REM
          Trionfo finale
3001 BEEP .2,20: BEEP .3,20: BEE
P .2,20: BEEP .4,25
3002 BEEP .4,25: BEEP .4,27: BEE
P .4,27
3003 FOR j=1 TO 3
3005 BEEP .6,32: BEEP .2,29: BEE
P .8,25
3006 NEXT j
3010 FOR a=1 TO 300: PAUSE 1: BO
RDER 5: BORDER 1: BORDER 2: BORD
ER 4: BORDER 5: BORDER 7: BORDER
 6: BORDER 4: BORDER 7: BORDER 0
: BORDER 4: BORDER 5: NEXT a: CL
S
3020 PRINT AT 10,1;"BRAVO SEI RI
USCITO A COGLIERE
TUTTO"
3100 IF pu>rec THEN LET rec=pu
3110 INPUT "PREMI ENTER PER GIOC
ARE ANCORA"; LINE a$: RUN
7000 DIM a(4): LET a(1)=2: LET a
(2)=-2: DIM b(4): LET b(3)=2: LE
T b(4)=-2
7010 INK 0: PAPER 7: BORDER 4: O
VER 0: CLS
7020 FOR f=0 TO 20: FOR e=0 TO 3
0: PRINT AT f,e; PAPER 1; INK 1;
"_": NEXT e: NEXT f
7030 LET a=1: LET b=1
7040 PRINT AT a,b; INK 7;"5"
7050 LET j=INT (RND*4)+1: LET x=
j
7060 IF ATTR (a+a(j),b+b(j))=9 T
HEN PRINT AT a+a(j),b+b(j); INK
7;j;AT a+a(j)/2,b+b(j)/2;" ": LE
T a=a+a(j): LET b=b+b(j): GO TO
7050
7070 LET j=j*(j<4)+1: IF j<>x TH
EN GO TO 7060
7080 LET j=VAL (SCREEN$ (a,b)):
PRINT AT a,b;"": IF j<5 THEN LET
 a=a-a(j): LET b=b-b(j): GO TO 7
050
7085 LET v=INT (RND*18)+2: LET h
=INT (RND*29)+2
7087 IF SCREEN$ (v,h)="_" THEN G
O TO 7085
7090 LET co=0: LET te=0
7098 FOR a=1 TO 50
7100 LET j=INT (RND*19)+1: LET k
=INT (RND*29)+1
7105 IF SCREEN$ (j,k)="_" THEN G
O TO 7100
7110 IF j=v AND k=h THEN GO TO 7
100
7115 IF SCREEN$ (j,k)="" THEN GO
 TO 7100
7120 PRINT AT j,k; INK t(liv);CH
R$ (144+liv): NEXT a
7125 PRINT AT 0,0; PAPER 1;"
                                "
7130 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "g"+7
9010 READ byte: POKE a,byte
9020 NEXT a: RETURN
9040 DATA 28,28,8,63,8,28,34,65
9050 DATA 12,24,62,127,127,127,1
27,62
9060 DATA 8,24,24,24,60,126,126,
60
9070 DATA 12,40,84,170,84,170,84,
,40
9080 DATA 128,192,192,224,224,11
2,60,15
9090 DATA 0,0,24,60,126,126,126,
60
9100 DATA 1,3,7,15,31,63,127,255
```

HELP!

Dalla televisione al computer un programma per C 64

Questo gioco necessita di poche spiegazioni perché è la traduzione per CBM 64 di una nota trasmissione televisiva.
I giocatori sono 1 o 2 e lo scopo è quello di vincere la massima somma possibile. (Se i giocatori sono 2 giocano a turno.)

Commento al listato

Linee 10-90: input dei nomi
Linee: 100-140 mescolazione delle carte
Linee 150-350: preparazione delle matrici per le carte
Linee 500-620: disegno del tabellone con le carte
Linee 630-715: preparazione variabili
Linee 720-870: input scelta e puntata; scrittura di alcuni messaggi
Linee 900-2030: rinnovamento cifra e altre variabili in base alla carta uscita
Linee 3000-3080: fine del programma
Linee 4000-4210: subroutine di presentazione.
Principali variabili:
CA$(A) = contiene la stringa per il disegno della carta
CA(A) = posizione della carta
CG(A) = posizione della carta nel mazzo mescolato
NU(A) = valore della carta
NU$(A) = stringa di NU(A)
U = numero giocatori
S(U) = somma giocatore
P(C) = posizione della carta
F(C) = carta che deve uscire

```
PRESS PLAY ON TAPE
HELP      DI CHRISTIAN FERRARI, TRENTO

10 POKE53281,1:GOSUB4000
20 INPUT"▒▒NUMERO GIOCATORI ";NH:IFNH<1ORNH>2THEN20
30 FORU=1TONH
40 PRINT"▒NOME"U"° GIOCATORE ";:INPUTNO$(U)
50 S(U)=100000
60 NEXTU
70 PRINT"▒▒▒          STO MESCOLANDO LE CARTE"
80 PRINT"▒▒                     ╭───╮"
85 FORA=1TO5:PRINT"                    |▒▒▒▒|":NEXT
90 PRINT"                       ╰───╯"
100 DIMCA(54):FORA=1TO54:CA(A)=A:NEXT
110 FORJ=0TO200
120 C1=INT(RND(1)*54)+1:C2=INT(RND(1)*54)+1
130 X=CA(C1):Y=CA(C2)
140 CA(C1)=Y:CA(C2)=X:NEXTJ
150 DIMCG(12*U):FORA=1TO12*U:CG(A)=CA(A):NEXT
160 DIMCA$(12*U),NU(12*U),NU$(12*U):FORA=1TO12*U
170 IFCG(A)<=13THENSE$="▒♥"
180 IFCG(A)>=14ANDCG(A)<=26THENSE$="▒♠"
190 IFCG(A)>=27ANDCG(A)<=39THENSE$="▒♦"
200 IFCG(A)>=40ANDCG(A)<=52THENSE$="▒♣"
210 IFCG(A)=53THENSE$="▒*"
220 IFCG(A)=54THENSE$="▒*"
230 IFCG(A)=1ORCG(A)=14ORCG(A)=27ORCG(A)=40THENNU$=" A":NU(A)=14
240 IFCG(A)>1ANDCG(A)<10THENNU$=STR$(CG(A)):NU(A)=CG(A)
250 IFCG(A)>14ANDCG(A)<23THENNU$=STR$(CG(A)-13):NU(A)=CG(A)-13
260 IFCG(A)>27ANDCG(A)<36THENNU$=STR$(CG(A)-26):NU(A)=CG(A)-26
270 IFCG(A)>40ANDCG(A)<49THENNU$=STR$(CG(A)-39):NU(A)=CG(A)-39
280 IFCG(A)=53ORCG(A)=54THENNU$="▒JOL▒LY▒▒":NU(A)=15
290 IFCG(A)=11ORCG(A)=24ORCG(A)=37ORCG(A)=50THENNU$=" J":NU(A)=11
300 IFCG(A)=12ORCG(A)=25ORCG(A)=38ORCG(A)=51THENNU$=" Q":NU(A)=12
310 IFCG(A)=13ORCG(A)=26ORCG(A)=39ORCG(A)=52THENNU$=" K":NU(A)=13
320 IFCG(A)=10ORCG(A)=23ORCG(A)=36ORCG(A)=49THENNU$="10":NU(A)=10
330 FORH=1TO5:CA$(A)=CA$(A)+"     ▒▒▒▒▒":NEXTH
340 CA$(A)=CA$(A)+"▒▒▒▒▒"+SE$+"     "+SE$+"▒▒▒▒▒"+NU$+"▒▒▒▒▒"+SE$+"     "+SE$
350 NEXTA
500 P=0:FORU=1TONH:PRINT"▒▒┌──────────┐ ╭───╮ ╭───╮ ┌──────────┐"
510 PRINT"▒|          | |▒▒▒| |▒▒▒| |          |"
520 PRINT"▒|          | |▒▒▒| |▒▒▒| |          |"
530 PRINT"▒|          | |▒▒▒| |▒▒▒| |          |"
540 PRINT"▒└──────────┘ |▒▒▒| |▒▒▒| └──────────┘"
550 PRINT"▒ /\          |▒▒▒| |▒▒▒|          | "
560 PRINT"▒ |  ▒SU'=F1▒  ╰───╯ ╰───╯  GIU'=F7 | ":J=1
570 PRINT"▒ |          ENTER=SPAZIO          | "
580 GOSUB590:GOSUB600:GOSUB610:PRINT:GOSUB620:GOSUB600:GOSUB610:GOTO630
590 PRINT"▒ |   ╭───╮   ╭───╮   ╭───╮   ╭───╮  \/ ":RETURN
600 FORA=1TO5:PRINT"▒   |▒▒▒▒|  |▒▒▒▒|  |▒▒▒▒|  |▒▒▒▒|     ":NEXT:RETURN
610 PRINT"▒     ╰───╯   ╰───╯   ╰───╯   ╰───╯     ":RETURN
620 PRINT"▒     ╭───╮   ╭───╮   ╭───╮   ╭───╮     ":RETURN
630 IFU=2THENF=13:P=0
640 P=P+1
645 PRINT"▒▒▒▒▒";"▒          ":PRINT"▒▒▒▒▒E"S(1):PRINT"▒▒▒";NO$(1)
647 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒          "
648 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒E";S(2)
649 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";NO$(2)
650 IFP>0ANDP<5ORP>10ANDP<15THENA$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
660 IFP>4ANDP<9ORP>14ANDP<19THENA$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
670 IFP>8ANDP<11ORP>18ANDP<21THENA$="▒▒▒"
680 IFP=1ORP=5ORP=11ORP=15THENX=6
690 IFP=2ORP=6ORP=9ORP=12ORP=16ORP=19THENX=14
700 IFP=3ORP=7ORP=10ORP=13ORP=17ORP=20THENX=22
710 IFP=4ORP=8ORP=14ORP=18THENX=30
715 GOSUB720:GOTO730
720 PRINTA$;SPC(X);CA$(P+F):RETURN
```

```
730 IFS(U)<1THEN2000
732 IFP=10RP=5ORP=11ORP=15THEN750
740 GOTO790
750 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■                                    ■"
752 PRINT"■■■■■■■■■■■■TIENI (T) O CAMBI (C) ?"
760 GETI$:IFI$=""OR(I$<>"T"ANDI$<>"C")THEN760
770 IFI$="T"THEN740
780 IFI$="C"THENF=F+1:GOSUB720:GOTO740
790 IFP=8ORP=18THENP=P+1:A$="■■":X=14:GOTO950
792 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■                                    ■"
796 INPUT"■■■■■■■■■■QUANTO PUNTI ";SC
798 IFSC<S(U)/10ORSC>S(U)THEN790
810 GETI$:IFI$=""THEN810
820 IFI$="■"THENJ=1:GOTO850
830 IFI$="■"THENJ=2:GOTO850
835 IFI$=" "THEN900
840 GOTO810
850 IFJ=1THENPRINT"■■■■■■■■■■■■■SU'=F1":PRINT"■■■■■■■■"TAB(29)"■GIU'=F7"
860 IFJ=2THENPRINT"■■■■■■■■■■■■■SU'=F1":PRINT"■■■■■■■■"TAB(29)"■GIU'=F7"
870 GOTO810
900 IFJ=1ANDNU(P+F)<NU(P+F+1)THENS(U)=S(U)+SC:GOTO640
910 IFJ=2ANDNU(P+F)>NU(P+F+1)THENS(U)=S(U)+SC:GOTO640
920 IFJ=1ANDNU(P+F)=15THENNU(P+F)=NU(P+F-1)+1:S(U)=S(U)+SC:GOTO640
930 IFJ=2ANDNU(P+F)=15THENNU(P+F)=NU(P+F-1)-1:S(U)=S(U)+SC:GOTO640
940 S(U)=S(U)-SC:GOTO640
950 F=F-1:GOSUB720
1000 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■                                    ■"
1010 GETI$:IFI$=""THEN1010
1020 IFI$="■"THENJ=1:GOTO1050
1030 IFI$="■"THENJ=2:GOTO1050
1035 IFI$=" "THEN1080
1040 GOTO1010
1050 IFJ=1THENPRINT"■■■■■■■■■■■■■SU'=F1":PRINT"■■■■■■■■"TAB(29)"■GIU'=F7"
1060 IFJ=2THENPRINT"■■■■■■■■■■■■■SU'=F1":PRINT"■■■■■■■■"TAB(29)"■GIU'=F7"
1070 GOTO1010
1080 P=P+1:X=22:GOSUB720
1900 IFJ=1ANDNU(P+F-1)<NU(P+F)THEN2000
1910 IFJ=2ANDNU(P+F-1)>NU(P+F)THEN2000
1920 IFJ=1ANDNU(P+F)=15THEN2000
1930 IFJ=2ANDNU(P+F)=15THEN2000
1940 S(U)=0
2000 S(U)=S(U)*2
2020 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■                                    ■"
2030 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■PREMI 'CTRL'":WAIT653,4:NEXTU
3000 IFS(1)>S(2)THENA$="HA VINTO "+NO$(1):V=S(1)
3010 IFS(1)<S(2)THENA$="HA VINTO "+NO$(2):V=S(2)
3020 IFS(1)=S(2)THENA$="AVETE PAREGGIATO":V=S(1)
3030 PRINT"■■■■■■■■■■■";A$,V
3040 PRINT"■■GIOCHI ANCORA ? [S/N]"
3050 GETA$:IFA$="S"THENRUN20
3060 IFA$="N"THEN3080
3070 GOTO3050
3080 ::: CLR ::: END ::: ILD ::: 231 :::
4000 POKE53280,6:POKE53281,1:PRINTCHR$(142);CHR$(8)
4010 PRINT"■■"
4020 PRINT"■■■  ▌ ■ ▌ ■ ▌    ■ ▌ ■     ▌   ◣    ▌ ■"
4030 PRINT"  ▌ ■ ▌ ■ ▌    ■ ▌ ■     ▌   ◣   ▌ ■"
4040 PRINT"  ▌ ■ ▌ ■ ▌ ■    ▌     ▌ ■ ◣ ■   ▌ ■"
4050 PRINT"  ▌ ■ ▌ ■ ▌ ■    ▌     ▌ ■  ■ ■  ▌ ■"
4060 PRINT"  ▌ ■ ▌ ■ ▌ ■    ▌     ▌ ■  ■ ■  ▌ ■"
4070 PRINT"  ▌    ■ ▌   ■    ▌ ■    ▌  ◣    ▌ ■"
4080 PRINT"  ▌    ■ ▌   ■    ▌ ■    ▌  ◣    ▌ ■"
4090 PRINT"  ▌ ■ ▌ ■ ▌       ▌ ■    ▌ ■        ▌ ■"
4100 PRINT"  ▌ ■ ▌ ■ ▌       ▌ ■    ▌ ■"
4110 PRINT"  ▌ ■ ▌ ■ ▌       ▌ ■    ▌ ■"
4120 PRINT"  ▌ ■ ▌ ■ ▌    ■ ▌    ▌ ■      ▌ ■"
4130 PRINT"  ▌ ■ ▌ ■ ▌    ■ ▌    ▌ ■      ▌ ■"
4140 PRINT"■■";TAB(19)"BY"
4150 PRINT"■              CHRISTIAN FERRARI"
4160 PRINT"■                    (C) 1985"
4170 FORA=1TO1000:NEXTA
4180 FORA=1TO1000
4190 X=INT(RND(1)*1000)
4200 POKEX+1024,160:POKEX+55296,0
4210 NEXTA:RETURN

READY.
```

A.I.V.A. SCOREBOARD
La classifica dei Record

Legenda della colonna "note"

- **V** = **Nuovo videogioco**
- **N** = **Nuovo record**
- **C** = **Record documentato da un centro accreditato AIVA**
- **R** = **Record documentato da un responsabile dell'AIVA (o in una manifestazione ufficiale)**
- **F** = **Record documentato da una foto**

Eccoci anche questo mese qui a dare i "numeri": 65% è la percentuale dei record documentati di questo mese, che ha visto una furiosa lotta tra i Centri Accreditati, nella quale si è inserita di prepotenza anche il Chip's Game.
La situaziona attuale vede sempre in testa il Las Vegas, con ben 21 record, seguito dal New York Game, con 17 record, a sua volta insidiato dal Chip's Game, con 15 record.
Contemporaneamente continuano ad arrivare dei record non sufficientemente documentati: rileggete bene le regole per entrare nell'AIVA Scoreboard e cercate di documentare comunque con una foto i vostri record.

PER LE FOTO...

Per fotografare i vostri record vi consigliamo di munirvi di una reflex manuale, con la quale si possa regolare il tempo d'esposizione (non dovete usare tempi più brevi di 1/15, ma nemmeno più lunghi, onde evitare sovrapposizioni di immagini), perché per poter usare una macchina a sviluppo istantaneo dovreste poter regolare contrasto e luminosità, cosa che potete fare a casa

File: AIVA SCOR. VG33 — Pagina 1 — File: AIVA SCOR. VG33 — Pagina 1
Prospetto: MEG I — 20 11 85 — Prospetto: MEG II — 20 11 85

GIOCO	REC.ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	CITTA' (PR)	DATA	TWIN GALAXIES	PLAYER	STATE	REC.
AMBUSH	591.150	F	ALBERTO ZIN		GRADO (GO)	9 Giu 84	-			VG 13
AMIDAR	2.562.380	C N	ROBERTO CARNIATO	LAS VEGAS	TREVISO	17 Nov 85	18.201.000	JOE BARRET	USA	VG 11
BANK PANIC	9.999.999	C	ALESSANDRO GIURIATO	LAS VEGAS	TREVISO	5 Mar 85	-			-
	9.999.999	C	ANDREA MARCHIORI	LAS VEGAS	TREVISO	1 Ott 85				
BLASTER	-						-			VG 20
BOGGY	435.350		LUCA MOGNI		PAVIA	8 Set 84	-			VG 18
BOMB JACK	28.424.910	C	ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	27 Set 85	-			VG 19
BOOMERANG	84.140	R	STEFANO BRUSASCA		TORINO	8 Set 85	-			VG 31
BUCK ROGERS	624.684		CARLO DURANTE		BRESCIA		1.016.495	KELLY REENAN	USA	-
BUGGY CHALLENGE	163.843		PAOLO RUBAGOTTI		BRESCIA	15 Ago 85	-			-
BUMP'N'JUMP	2.429.540	F	MARCO DONADIO		ROMA	5 Ott 84	1.971.000	MIKE TERNASKY	USA	VG 5
BURGER TIME	4.059.350	C	MAURIZIO ZANATTA	LAS VEGAS	TREVISO	14 Lug 84	5.882.950	DARREN KENNEY	USA	VG 15
CARNIVAL	-						221.780	DAVID SCHOOLING	USA	VG 2
CENTIPEDE	-						16.384.547	JIM SCHNEIDER	USA	VG 8
CHEYENNE	6.335.550	C	LUCA DOSSENA	NEW YORK GAME	MILANO	10 Ott 85	-			-
CHINESE HEROE	2.828.000	C	ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	5 Lug 85	-			-
CIRCUS CHARLIE	999.990		ALESSANDRO LAINI		BRESCIA	4 Dic 84	-			VG 16
	999.990	F	MAURILIO PINTUS		ORISTANO	6 Nov 84				
	999.990	C	LORENZO GRANDE	LAS VEGAS	TREVISO	25 Mar 85				
	999.990		GIUSEPPE STRANGIO		REGGIO CALABRIA	12 Apr 85				
CITY CONNECTION										-
(POINTER)	808.900	C N	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	11 Nov 85	-			
(RUNNER)	7.505	R	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	30 Set 85	-			
COMMANDO	2.001.700	F	FABRIZIO CARTECHINI		P. S. GIORGIO (AP)	12 Ago 85	-			VG 32
CRAZY RALLY	280.250		STEFANO MUFFOLINI		BRESCIA	20 Apr 85	-			VG 31
CRUSH ROLLER	2.514.100		GIUSEPPE FIORIDO		S. VITO TAGL. (PN)	27 Giu 84	2.123.840	THOMAS CARVER	USA	VG 10
CRYSTAL CASTLE	842.427	F	ANTONIO MERLINO		S. GIOV. ROT. (FG)	29 Mar 85	846.547	ERIC GINNER	USA	-
DEFENDER	-						79.976.975	CHRIS HOFFMAN	USA	VG 7
DIG DUG	-						4.129.600	KEN ARTHUR	USA	VG 6
DIG DUG II	469.700	V	PAOLO SALTARELLI		FORLI'	5 Nov 85	-			-
DOG FIGHT ACROBATIC	1.445.050	F	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	17 Lug 85	-			-
DO! RUN RUN	1.317.320	C N	LUCA DOSSENA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Ott 85	-			VG 33
DONKEY KONG	643.100	F	ANDREA NOCENTI		BOLOGNA	24 Ago 84	874.300	BILL MITCHELL	USA	VG 1
DONKEY KONG JR.	309.600	F	ROBERTO TAMMARO		TORINO	17 Giu 85	1.259.300	CALVIN FRAMPTON	USA	VG 2
DONKEY KONG 3	460.100	R	VITTORIO MANGIAFICO		MILANO	11 Feb 85	-			VG 21
DRAGON BUSTER	1.300.560		MASSIMO GASPARI		BRESCIA	18 Lug 85	-			-
DRAGON'S LAIR	975.513	F	DINO BATTANOLI		MESTRE (VE)	7 Mag 85	558.724	JUD BOONE	USA	VG 17
ELEVATOR ACTION	104.750		ANDREA MUSUMECI		BRESCIA	4 Ago 85	-			-
EQUITES	9.999.999		GENNARO D'ANGELO		BRESCIA	2 Set 85	-			-
ESH'S AURUNMILLA	807.000	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	15 Mag 85	-			-
ESPIAL	3.760.000		RICCARDO PADOLECCHIA		BRESCIA	4 Lug 85	-			-
EXCITING HOUR	572.950	C V	DOMENICO CELLAMARE	STREET GAMES	SENAGO (MI)	15 Nov 85	-			-
EXCITING SOCCER	999.990	C N	TERENZIO CARRARO	LAS VEGAS	TREVISO	27 Ago 85	-			VG 16
EXED EXES	1.320.800	F	ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	12 Mag 85	-			-
EXERION	3.679.100	C	GIORGIO BONETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	18 Giu 85	-			VG 21
EXPLORER	-						-			VG 24
EYES	7.459.400	R	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	6 Set 83	23.222.320	ROOGIE ELLIOT	USA	VG 3
FIREFOX (HARD)	428.146	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	10 Mag 85	-			-
FIREFOX (PRO)	713.240		ALESSANDRO BRIANTI		MERANO (BZ)	25 Gen 85	-			
FLY BOY	162.020	F	GUALBERTO CARRARA		FIRENZE	30 Lug 85	-			-
FROGGER	94.320	C	ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	28 Lug 84	442.330	MARK ROBICHEK	USA	VG 1
GALAGA	7.301.490		STEFANO CAVALLUCCI		MELDOLA (FO)	18 Set 84	22.222.630	LLOYD DAHLING	USA	VG 8
GALAXY RANGER (1 PLAY)	64.380	R	RODOLFO PONTOLILLO		MILANO	9 Set 84	-			-
GAPLUS	1.393.200		DENNIS GORI		IGEA MARINA (FO)	20 Ago 85	-			VG 28
GHOSTS'N GOBLINS	761.500	C V	MAURO TOIGO	LAS VEGAS	TREVISO	6 Nov 85	-			-
GIMME A BREAK	-	V					-			VG 33
GYRODINE	-						-			VG 24
GUZZLER	3.049.590		MASSIMO GASPARI		BRESCIA	24 Giu 84	431.180	MIKE KLUG	USA	-
GYRUSS	36.210.000		GIUSEPPE CARLINO		BORGARO (TO)	6 Nov 84	28.015.900	DAVE WISSMAN	USA	VG 11
HUNCH BACK	478.700	F	ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	29 Set 84	-			-
HYPER OLYMPIC										VG 15
(SOLO JOYS./1 M)	90.210	F	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	10 Lug 84	-			
(JOYS.+PULS.)	1.856.290	F	UGO MINGUZZI		RAVENNA	15 Ago 84	-			
(JOYS.+PULS./1 M)	96.080	F	GIANLUCA GHEZZI		MILANO	19 Ago 85	-			
(2 PULS./1 M)	89.360	R	LUCA SANTORSOLA		MILANO	27 Apr 85	-			
(2 PULS./1 M/COPPIA)	89.080	R	SANTORSOLA/LOBIANCO		MILANO	25 Mar 85	-			
(2 PULS)	3.402.950	C V	FABRIZIO BREDA	LAS VEGAS	TREVISO	16 Nov 85	-			
HYPER SPORTS										VG 19
(JOYS.+PULS.)	457.190	C	DAVIDE ROSSI	LAS VEGAS	TREVISO	14 Ott 85	-			
(JOYS.+PULS./COPPIA)	386.550		SANTORSOLA/BANIGI		MILANO	20 Mag 85	-			
(JOYS.+PULS./1 M)	169.370	F N	PAOLO BANDINI		FIRENZE	6 Lug 85	-			

LA PAGINA DEI RECORD

LE CINQUE REGOLE PER ENTRARE NELL'A.I.V.A. SCOREBOARD:

1 Ritagliare il tagliando in fondo alla rivista o fare delle fotocopie.

2 Fare un record in un videogioco da bar.

3 Compilare in stampatello il tagliando, completandolo con l'aiuto del gestore (e del noleggiatore), e convalidandolo con 3 firme.

4 Fare due foto con il punteggio ben visibile, una delle classifiche e una del gioco normale (riprendere tutto lo schermo!) quando è necessario (controllare la colonna "note").

5 Spedire a: A.I.V.A., via Ariberto, 20 - 20123 Milano.

File: AIVA SCOR. VG33 — Prospetto: MEG I — Pagina 2 — 20 11 85
File: AIVA SCOR. VG33 — Prospetto: MEG II — Pagina 2 — 20 11 85

GIOCO	REC.ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	CITTA' (PR)	DATA	TWIN GALAXIES	PLAYER	STATE	REC.
I'M SORRY	728.237	C N	LUCA MEDAGLIA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Ott 85	-			-
INTREPID	109.130		MAURO PERUZZI		VICENZA	30 Giu 85	-			-
JACK RABBIT	2.920.000		MASSIMIL. PELLEGRINI		SAVONA	23 Dic 84	-			-
JOUST (NEW CHIP)	454.500		MICHELE DI STEFANO		TORINO	30 Ott 84	101.192.900	ROBERT GERHARDT	CANADA	VG 6
JR. PAC-MAN	55.500	F	ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	25 Giu 85	-			-
JUNGLE KING	-						1.510.220	MICHAEL TORCELLO	USA	VG 2
JUNO FIRST	31.341.480	C	ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	10 Ago 84	-			VG 12
KANGAROO	71.700	R	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	4 Mar 85	921.800	DAVID KIRK	USA	VG 4
KARATE CHAMP 1	987.000	C N	DAVIDE ROSSI	LAS VEGAS	TREVISO	26 Ott 85	-			VG 23
KARATE CHAMP 2	250.900	C N	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Ott 85	-			VG 23
KING OF BOXER	2.823.000	C N	FRANCO SCALISE	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	6 Ott 85	-			VG 32
KNOCK OUT	313.200		MARIO PALMA		ROMA	1 Ago 84	-			-
KRULL	401.260		MASSIMO CHAMPHIS		TORINO	11 Ago 84	11.165.570	LEO DANIELS	USA	VG 14
KUNG FU MASTER	587.660	C N	RENATO BORROMEI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	23 Ott 85	-			VG 28
LADY BUG	4.102.830		ALESSANDRO LAINI		BRESCIA	2 Lug 85	609.900	BRIAN CALTON	USA	VG 3
LE BAGNARD	121.040		ANDREA PRIORA		MILANO	22 Ago 84	-			-
LODE RUNNER	999.999		EMANUELE LUBIANI		BRESCIA	15 Nov 84	-			-
	999.999		MASSIMO GASPARI		BRESCIA	15 Nov 84				-
	999.999		ALBERTO MANENTI		BRESCIA	3 Set 85				
MAD PLANETS	63.457		IGOR TARANTINO		TORINO	10 Gen 85	-			-
MAGMAX	475.300	C N	MASSIMO COLOMBO	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	7 Ott 85	-			VG 30
MARBLE MADNESS	185.550	F	MARCO MAROCCO		GRADO (GO)	29 Set 85				-
MARIO BROS	1.376.000		MAURO RUOZI		REGGIO EMILIA	22 Ott 84	-			VG 20
MEGAZONE	3.266.810	C	RICCARDO CARIELLO	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	18 Giu 85	-			VG 19
MIKIE	788.600	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	10 Mag 85	-			VG 23
MONEY MONEY	4.064.500		IVAN VANONCINI		BERGAMO	28 Apr 84	-			-
MONZA G.P.	16.952	R	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	22 Feb 85	-			-
MOON PATROL	409.130		ANDREA RIMICCI		ALBISOLA CAPO (SV)	28 Giu 84	1.214.600	MARK ROBICHEK	USA	VG 2
MOTORACE U.S.A.	3.612.200		ERMANO SALARDI		VERONA	25 Ago 84	2.058.100	LYLE HOLMAN	USA	VG 11
MOTOS	67.700	C V	MAURIZIO MICCOLI	NEW YORK GAME	MILANO	11 Nov 85	-			VG 33
MOUSE TRAP	19.650.250		MIRKO BRUNI		NOVANTOLA (MO)		61.336.060	BILL BRADHAM	USA	-
MR. DO!	8.277.600		SEBAST. MICHELOTTI		MARGINE COP. (PT)	7 Set 84	-			VG 13
MR. DO'S CASTLE	923.320	C	MAURIZIO ZANATTA	LAS VEGAS	TREVISO	20 Nov 84	308.680	YASUHIRO ODA	USA	-
MR. DO WILD RIDE	130.524	R	MASSIMO CHAMPHIS		TORINO	15 Giu 84	-			-
MS. PAC-MAN	188.100	C	CRISTIANO PRANDI	LAS VEGAS	TREVISO	20 Mag 85	-			VG 7
NAUGHTY BOY	10.928.510		PIERO PAGANI		S.GIOV. PERS. (BO)	1 Ago 84	5.354.060	KIM FRENCH	CANADA	VG 18
NIBBLER	1.001.073.840	F	ENRICO ZANETTI		LEGNANO (MI)	5 Set 84	1.000.042.270	TIM MC. VEY	USA	VG 10
PAC-LAND (DAL TRIP 1)	360.060		LUCA DOSSENA		MILANO	5 Mag 85	-			VG 21
PAC-LAND (DAL TRIP 5)	1.093.450	C	GIROLAMO LONGO	LAS VEGAS	TREVISO	20 Mag 85	-			
PAPERBOY	151.534	V	PAOLO SALTARELLI		FORLI'	5 Nov 85	-			-
PENGO	457.400	R	FRANCESCO VASTA		TORINO	15 Giu 84	1.011.370	RODNEY DAY	AUSTRALIA	VG 4
PENGUIN KUN WARS	897.500	R	ANDREA RIMICCI		MILANO	6 Set 85	-			VG 31
PICKIN	158.830		MASSIMO GASPARI		BRESCIA	18 Mag 84	-			-
PINBALL ACTION	2.629.710	C N	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	4 Nov 85	-			VG 32
PINBO	2.241.600	C	TERENZIO CARRARO	LAS VEGAS	TREVISO	20 Mag 85	-			-
PING PONG (SINGOLO)	27.970	R	MARCO MALTESE		MAROTTA (PS)	8 Set 85	-			VG 31
PIONEER BALLON	123.700		MAX CREMAGNANI		MONZA (MI)	15 Apr 85	-			-
PITFALL II	70.008.000	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	5 Giu 85	-			VG 27
PIT'N'RUN	272.650	C N	MASSIMO COLOMBO	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	5 Ott 85	-			-
POLE POSITION	-						-			VG 7
POLE POSITION II										VG 17
(TEST-4 GIRI)	65.870	R	FEDERICO COMOLLI		MILANO	20 Feb 85	-			
(FUJI-4 GIRI)	63.200	F	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	6 Apr 85	-			
(SUZUKA-4 GIRI)	60.150	F	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	13 Giu 85	-			
(SEASIDE-4 GIRI)	60.060	R	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	17 Mag 85	-			
POOYAN	1.175.600	R	BIAGIO BANIGI		MILANO	27 Feb 85	-			VG 3
POPEYE	268.000		MARCO PADRONI		ORISTANO	15 Apr 84	1.232.250	STEVE HARRIS	USA	VG 5
PORTRAITS	-						-			VG 12
PRO SOCCER	118.990	R	FRANCESCO PANELLI		MILANO	21 Mag 85	-			-
PUNCH OUT	533.630	F	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	15 Mag 85	-			VG 25
Q* BERT	10.556.350		FERRRANTE LIO		FALZE' TREV. (TV)	19 Set 84	32.204.485	MIKE LEE	CANADA	VG 5
QIX	76.196	C	WALTER MATTIATO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	23 Apr 85	1.666.604	BILL CAMDEN	USA	VG 2
RETURN OF THE INVADERS	1.500.000	C	GIANLUCA TAGLIAFERRI	PUBLIGAME	MEJANIGA CAD. (PD)	22 Ago 85	-			VG 30
RETURN OF THE JEDI	749.170	F	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	20 Mar 85	-			VG 26
RING FIGHTER	1.367.520	F	LUCA DOSSENA		MILANO	20 Mag 85	-			VG 25
RIO BRAVO	3.498.000	F	SIMONE PICELLI		ALTAVILLA (VI)	15 Feb 85	-			-
ROAD FIGHTER	1.486.310	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Mag 85	-			-
ROC'N ROPE	487.760		ANTONIO D'AMBROSIO		LADISPOLI (RM)	10 Lug 84	-			VG 9
SAMURAI	153.350	R	LUCA DOSSENA		MILANO	28 Set 85	-			VG 29
SCION	93.060	F N	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	19 Nov 85	-			-
SCORPION	66.740		CLAUDIO POLVARA		MAGGIANICO (CO)	21 Ott 84	-			-
SCRAMBLE	278.170		FRANGIOTTO PULLE'		S. LAZZ. SAV. (BO)	8 Set 84	-			VG 24
SCRAMBLED EGG	-						-			VG 10
SENIYO	133.300		FRANCESCO FRATI		CAMPI BIS. (FI)	6 Set 84	-			-
SHOOT OUT	200.508	C V	LUCA MEDAGLIA	NEW YORK GAME	MILANO	11 Nov 85	-			-
SINBAD 7	55.600		GUALBERTO CARRARA		FIRENZE	4 Lug 85	-			-
SKY LANCER	407.500		ALESSANDRO PARENTI		REGGIO EMILIA	9 Set 84	-			-
SON SON	342.390		MARCO MAROCCO		GRADO (GO)	14 Lug 85	-			-
SPACE ACE										-
(CADET)	289.004	F	STEFANO MICCOLIS	LAS VEGAS	TREVISO	12 Nov 84	-			
(CAPTAIN)	487.366	C	STEFANO MICCOLIS	LAS VEGAS	TREVISO	15 Nov 84	-			
(SPACE ACE)	574.200		GIANNI PIROVANO		TORINO	17 Mar 85	-			
SPACE DUNGEON	13.113.580		SIMONE DE BONI		LIGNANO SABB. (VE)	24 Giu 84	10.505.915	RON LILLY	USA	-
SPATTER	3.280.000	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Mag 85	-			VG 29
SPLENDOR BLAST	403.630	C	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	9 Set 85	-			-
SPY HUNTER	599.925		UGO LODIGIANI		BRESCIA	3 Set 85	-			-
STAR FORCE	1.624.600	C	STEFANO MICCOLIS	LAS VEGAS	TREVISO	26 Set 85	-			VG 26
STAR WARS	31.277.911	F	FABIO FERRUCCI		FAENZA (RA)	27 Mag 85	-			-
STINGER	1.387.020		ANDREA PRIORA		MILANO	15 Set 84	-			-
SUPER BAGMAN	20.598.740		ROBERTO FERRARINI		MESTRE (VE)	15 Feb 85	-			-
SUPER BASKETBALL	2.901.000	C	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	8 Lug 85	-			VG 25

File: AIVA SCOR. VG33 — Prospetto: MEG I — Pagina 3 — 20 11 85
File: AIVA SCOR. VG33 — Prospetto: MEG II — Pagina 3 — 20 11 85

GIOCO	REC.ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	CITTA' (PR)	DATA	TWIN GALAXIES	PLAYER	STATE	REC.
SUPER COBRA	144.060	R	CARLO CONTI		TORINO	20 Giu 84	198.470	MATT BRASS	USA	-
SUPER PAC-MAN	-						588.430	JOHN AZZIS	USA	-
SUPER PUNCH OUT	137.950	F	STEFANO VENDRAMINI		MILANO	28 Ago 85	-			-
TACTICIAN	174.150	C	FABIO MELONE	STREET GAMES	SENAGO (MI)	2 Lug 85	-			-
TAG TEAM WRESTLING	126.000	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	7 Mag 85	-			-
TEDDYBOY BLUES	1.440.670	C N	RICCARDO OLEOTTI	NEW YORK GAME	MILANO	11 Nov 85	-			-
TEMPEST	795.400	F	STEFANO BRUSASCA		TORINO	29 Mag 83	11.999.978	DAVID PLUMMER	CANADA	VG 1
TEN YARD FIGHT	121.500		GIAMPAOLO QUIDACCIOLU		MONFALCONE (GO)	17 Mag 85	-			-
THE LAST WAR 99	956.390	C	FRANCO TOBALDO	PUBLIGAME	MEJANIGA CAD. (PD)	15 Set 85	-			-
THE PIT	141.500		MAURIZIO VEZZALINI		SASSUOLO (MO)	30 Giu 84	162.500	JAMES ADAMS	USA	-
TIMBER	1.000.345	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	22 Giu 85	-			VG 28
TIME PILOT	12.344.700		IGOR TARANTINO		TORINO	25 Ago 84	11.548.400	MARK ZUKLEY	USA	VG 6
TIME PILOT 84	554.600		ANTONIO CICCARELLI		PORTO S. GIO. (AP)	27 Ago 84	-			-
TRYOUT	-						-			VG 30
TUBE PANIC	506.629	C	STEFANO LEVATI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	1 Dic 84	-			-
TUTANKHAM	563.500	F	LUCA DOSSENA		MILANO	15 Giu 85	-			VG 4
UP'N DOWN	140.870	R	LORENZO BOVERI		MILANO	20 Mar 85	-			-
VANGUARD	-						3.110.100	SCOTTY WILLIAMS	USA	VG 14
VAN VAN CAR	377.750	F V	LUCA DOSSENA		MILANO	19 Nov 85	-			-
VASTAR	1.698.530		MICHELE CASSANITI		FIDENZA (PR)	24 Giu 84	-			VG 18
VIDEO HUSTLER	31.889.240	F	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	12 Apr 85	-			VG 20
VS. EXCITEBIKE	1.412.065	C N	DAVIDE ROSSI	LAS VEGAS	TREVISO	31 Ott 85	-			-
VS. TENNIS										VG 25
VULGUS	799.600	R	LUCA DOSSENA		MILANO	2 Giu 85	-			-
WALL CRASH	2.945.661	C	STEFANO MICCOLIS	LAS VEGAS	TREVISO	1 Set 85	-			-
WATER SKI	98.690	C	ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	20 Lug 84	-			-
WIVERN F-0	123.620	R	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	7 Set 85	-			VG 31
WIZ	322.650	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	30 Giu 85	-			-
WORLD TENNIS	307.250		ROBERTO BORIO		CHIVASSO (TO)	20 Dic 84	-			VG 3
XEVIOUS	7.009.560	F	MARCO BORRONI		MILANO	16 Ago 84	4.000.200	BROWARD HORNE		VG 9
YELLOW CAB	92.340	R	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	19 Mar 85	-			VG 24
YIE AR KUNG FU	3.226.600	C	NICOLA CARLESSO	LAS VEGAS	TREVISO	6 Ott 85	-			VG 26
ZAXXON	-						3.839.550	ERIC BURCH	USA	VG 3
ZOOKEEPER	876.000	C	IVAN VANETTI	STREET GAMES	SENAGO (MI)	8 Lug 85	-			-
1942	12.167.400	C N	PAOLO BARI	LAS VEGAS	TREVISO	12 Nov 85	-			VG 29

vostra, ma difficilmente al bar. È preferibile che facciate delle diapositive ; se invece preferite fare delle foto normali, mandate anche il negativo, onde evitare contestazioni.

Altrimenti?
Tutto facile nei centri accreditati AIVA!

Se siete pigri o vi sembra troppo difficile documentare i vostri record, potete risolvere i vostri problemi in maniera molto semplice: convincete il gestore della vostra sala giochi a farla diventare un "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A."! Infatti diventare "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A" significa ricevere l'autorizzazione ufficiale ad omologare record, nonché ad affiliare nuovi adepti: in pratica la sala giochi diventa un "terminale" dell'AIVA, offrendo così un servizio in più ai suoi clienti.
Per chi gioca tutto ciò si concretizza nella possibilità di giocare, realizzare record e farseli convalidare senza i problemi che sorgono solitamente (sia per ciò che riguarda la regolazione della macchina, sia per il gestore dell macchina, sia per il gestore stesso) e senza ritardi e disguidi postali.
Ecco quindi un'opportunità in più per isolare quei gestori che voglio accapparrarsi i nostri consenti (eufemismo!) senza nel contempo offrirci dei servizi adeguati (macchine ben assortite — molte nuove e poche vecchie — comandi in ordine, regolazione non "tirata", ambiente salubre, ecc.): basterà che i giocatori invoglino i gestori ad associarsi, semplicemente preferendo le sale già "in regola".
Per diventare CENTRO ACCREDITATO AIVA bisogna versare un contributo forfettario annuale di L. 110.000 (centodiecimila) tramite vaglia postale intestato a: A.I.V.A. — Via Ariberto, 20 - 20123 MILANO. Per ogni informazione rivolgersi alla sede dell'Associazione (tel. 02/8394177-8360720).

PER ISCRIVERSI ALL'A.I.V.A.

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

Città .... CAP ....

Telefono .... Data di nascita ....

N° vaglia postale ....

Sei un videogiocatore "da casa", "da bar", o entrambe le cose?

....

Quante ore giochi, in media, alla settimana? ....

....

Puoi elencarci alcuni dei tuoi record più significativi?

....

....

PER ISCRIVERSI ALL'A.I.V.A.

Spedite il tagliando qui a fianco a:

AIVA
VIA ARIBERTO, 20
20123 MILANO

allegando la ricevuta del vaglia postale di 10.000 lire per le spese di iscrizione (PPTT MI-43)

Riceverete la tessera di iscrizione all'associazione valida per tutto il 1986, e potrete partecipare a tutte le prossime iniziative tra cui il 1° A.I.V.A. CONTEST!

LA PAGINA DEI RECORD

AIVA CONTEST: GIOCATE GIOCATE, GIOCATE!!!

Vi ricordiamo le REGOLE PER PARTECIPARE ALL'AIVA CONTEST:

1) ESSERE SOCIO AIVA
2) RECARSI IN UN CENTRO ACCREDITATO AIVA
3) SCEGLIERE IL PROPRIO GIOCO PREFERITO E GIOCARE
4) SEGNALARE IL PUNTEGGIO REALIZZATO AL GESTORE: SE È UN RECORD PER L'AIVA CONTEST (NON È NECESSARIO CHE SIA UN RECORD NAZIONALE), FAR FARE UNA FOTO DEL PUNTEGGIO
5) FAR TELEFONARE ALL'AIVA (02/8394177-8360720) PER SEGNALARE IL RECORD.

Se il record comparirà per 2 mesi su VG, il detentore dello stesso vincerà un ABBONAMENTO a VIDEOGIOCHI & COMPUTER e uno a PERSONAL SOFTWARE.

Voi non dovrete quindi far altro che aspettare: sarà il gestore che invierà la documentazione del record (tagliando e foto) alla sede centrale dell'AIVA.

Ecco l'elenco dei Centri Accreditati AIVA:
— "LAS VEGAS" - Via Roma 29 - TREVISO
— "SEVEN-UP" - Via Peruzzi 22 - CARPI (MO)
— "STREET GAMES" - Via Cavour 63 - SENAGO (MI)
— "NEW YORK GAME" - P.zza Oberdan - MILANO
— "CHIP'S GAME" - Via Ratti 12 - LEGNANO (MI)
— "PUBLIGAME" - Via Matteotti 18 - MEJANIGA DI CADONEGHE (PD)

GIOCO	RECORD	MESI	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA
KUNG FU MASTER	399.840	1	LUCA CORVAGLIA	STREET GAMES
DOG FIGHT ACROBATIC	1.445.050	1	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES
1942	11.983.920	1	ROBERTO LAZZARETTO	PUBLIGAME
EXCITING HOUR	279.600	—	LUCA MEDAGLIA	NEW YORK GAME

TRUCCHI BLUFF E STRATEGIE

Come promesso il mese scorso ecco la soluzione completa di Pyjamarama, il gioco della Mikro-Gen presentato in esclusiva per l'Italia dalla Jackson per la serie Oro Soft.
Lo schema originale a disegnini è stato inviato in redazione da Roberto Carboni di Bologna.
Noi lo abbiamo rielaborato e dobbiamo fare i complimenti a Roberto per questa soluzione molto chiara ed immediata che evita lunghe e noiose descrizioni. Il prossimo mese altri "succosi" suggerimenti e trucchi per i vostri giochi.

I — Pound Coin → Penny → Il penny permette di entrare nella porta della camera in cui si trova il vaso. → → Passare sul lift e portarlo su ON. Entrare nella stanza vicino alla libreria. → Estintore → Accendere il lampadario e uscire. → Passare dal tetto e dal fuoco. Square Key — DEPOSITARE

II — Accendere il lampadario 3. → Triangle key → Accendere il lampadario 1 ed entrare nella 1° porta. → Proseguire nella altra stanza. → Batteria → Riprendere la chiave quadrata ed entrate nella stanza vicino a quella del martello. → Laser Gun — Carica con batteria — DEPOSITARE

III — Accendere Ascensore 1 → Pat B → → → Crash helmet

IV — Library ticket → Library book →

Chiedere un HELP → → Key box → Magnet

V — Water buchet vuoto. → Riempirlo nella stanza del bagno. → Fuel can vuota → Da riempire nella stanza (Lift 1) della 1° porta — Salire sul razzo → Depositare la pistola sulla Luna e tornare sulla Terra

VI — Ricaricare il fuel can → Tornare sulla Luna ed entrare nella stanza → Sbloccare i raggi premendo il bottone → Clock key → Andare a svegliare Wally

VIDEOGARA

DIRETTORE ARRABBIATO: PERICOLO ASSICURATO.

Ebbene si ragazzi, il caro direttore di ViGi ultimamente è un po' arrabbiato con tutti Voi. Il perché ve lo spieghiamo subito: controllando lo smistamento dei tagliandi per la VIDEOGARA e per la HIT BIT ha notato che pochi mandano dei punteggi che migliorino record già in classifica. Risultato: non si fa nessuna fatica a vincere gli abbonamenti.
Praticamente quasi tutti mandano dei record su giochi nuovi, tralasciando quelli già in classifica.
Qui in redazione è successo il finimondo: tagliandi che volavano da tutte le parti, macchine da scrivere impazzite, persino i programmi non si riuscivamo più a caricare... poi il direttore si è calmato è ha deciso che se la pigrizia dei nostri lettori durerà ancora per un mese saremo costretti ad aumentare il numero dei mesi di permanenza in classifica. Non vorrete certo che questo accada? Allora... smettete di trastullarvi sui joystick e ricordate che un chi fa un record a Capodanno legge ViGì Gratis tutto l'anno!
Auguri.

Titolo:	Marca:	Mese	record:	Nome e Cognome:
ACTION FORCE	Parker	*	22.000	Emiliano Sanfilippo - Livorno
ADVANCED D.& D.T. of TARMIN	Mattel	=	89.250	Andrea Bignami - Bologna
ALIEN INVADERS	Hanimex	3*	537	Roberto Cuttone - Catania
ANTARTIC ADVENTURE	Coleco	2	533.790	Giorgio Bocchini - Forlì
ASTROPINBALL	Creativision	*	53.650	Fabio Spimpolo - Legnago (VR)
ASTROSMASH	Mattel	*	8.020.060	Riccardo Panceri - Calco (CO)
ATTACCO GALATTICO	Philips	*	795	Alessandro Chiari - Bologna
ATTACK 3D	Linea Gig x Leo	2	37.870	Matteo Brisca - Novara
AUTO CHASE	Creativision	*	31.150	Alssandro Meloni - Oristano
BATTAGLIE NAVALI	Mesaton	*	90	Massimiliano della Mora
BEAMRIDER	Activision	*	80.055.000	Susy Grecu,Saverio Congiu - Domusnovas (CA)
BLUEPRINT	Coleco	*	6.875	Paolo Ombrini - Forlì
BOMB SQUAD	Mattel	*	9.760	Andrea Bignami - Bologna
BUCK ROGERS	Coleco x Atari	*	706.830	Andrea Mazzon - Paviola S.G.in B. (PA)
BUCK ROGERS	Coleco x Coleco	*	56.109	Germano di Renzo - Roma
BUMP'N'JUMP	Mattel x Coleco	*	388.748	Vittorio Mainardi - Milano
BUMP'N'JUMP	Mattel x Mattel	=	3.569.912	Andrea Bignami - Bologna
BURGER TIME	Mattel x Coleco	*	1.405.024	Riccardo Ukmar - Banchette d'Ivrea - (TO)
BURGER TIME	Mattel x Mattel	3*	15.982.430	Francesco Vicenzi - Caneva (PN)
CABBAGE PATCH KIDS	Coleco	*	999.950	Dimitri Cagni - Masate (MI)
CACCIA AL DRAGONE	Philips	2	2.737	Mario Armando - Saluzzo (CN)
CARNIVAL	Coleco x Atari	2	99.990	Marco Fossati - Genova
CARNIVAL	Coleco x Mattel	*	99.970	Angelo Pani - Monserrato (CA)
CAT TRAX	Leonardo	*	73.920	Roberto Cuttone - Catania
CAVEMAN	Mattel	*	1.350.150	Alessio Saita - Roma
CIRCUS	Leonardo	*	1.190	Ezio Gallo - Torino
COMBATTENTI DELLA LIBERTA'	Philips	*	9.999	Maurilio Pintus - Oristano
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE	Starpath	*	677.090	Enzo Vaghi - Milano
CONGO BONGO	Sega x Atari	*	5.700	Federica Gallo Selva - Quaregna (VI)
CONGO BONGO	Sega x Coleco	*	107.960	Marino Vignali - Milano
COSMIC AVENGER	Coleco	*	224.670	Andrea Rimicci - Albisola Capo (SV)
COSMIC CREEPS	Telesys	*	156.500	Maurizio Pessi - Nova Milanese (MI)
COSMIC CRISIS	BIT X Coleco	2	27.250	Filippo Bruno - Roma
CRAZY CHICKY	Creativision	*	54.420	Fabio Spimpolo - Legnago (VR)
CRAZY GLOBBER	Hanimex	*	236.910	Roberto Cuttone - Catania
CRYSTAL CASTLE	Atari	*	583.165	Paolo Ermoli - Varese
DEATH STAR BATTLE	Parker	*	88.212	Alessandro Gusmini - Termate (VA)
DECATHLON	Activision	*	13.358	Enrico Berta - Acqui Terme (AL)
DEMOLITION HERBY	Telesys	*	99.997	Maurizio Pessi - Nova Milanese (MI)
DESTRUCTOR	Coleco	3*	243.160	Vittorio Mainardi - Milano
DONKEY KONG Jr.	Coleco	3*	586.900	Marco Cinelli - Firenze
DRACULA	Imagic	*	406.075	Maurizio Sicilia - Napoli
DRAGON FIRE	Mattel	*	329.020	Giorgio Berri - Roma
DRAGSTER	Activision	*	5:74	Alessandro Cardone - Firenze
ENDURO	Activision	*	28 - 64.027	Alfonso di Napoli - Baia Domittia S.(CE)
FATHOM	Imagic x Atari	3*	24.154	Marco Fossati - Genova

LEGENDA: FG: Gioco fuori gara - Hi Score; *: Gioco in limite minimo d'ammissione; =: Gioco nuova entrata; 1-2: Gioco in gara; 3*: Gioco vincitore abbonamento.

Titolo:	Marca:	Mese	record:	Nome e Cognome:
FATHOM	Imagic x Mattel	*	20.595	Fausto Iervolino - Napoli
FLIPPER	Philips	*	993.580	Gianluca Terzoni - Castel S.G. (PC)
FORTRESS OF NARZOD	Vectrex	*	8.920	Mario Fresi - Brugherio (MI)
FRANTIC FREDDY	Spectravideo	*	14.050	Germano Di Renzo - Roma
FREEWAY	Activision	*	37	Pier Luca Noncovich - Sandigliano (VC)
FRENZY	Coleco	*	218.427	Andrea Rosetti - Lugo (RA)
FROGGER	Parker x Atari	*	9.999	Enzo Fedele - Napoli
FROGGER	Parker x Coleco	3*	81.000	Lucia Vidic - Pordenone
FROGGER	Starpath	=	99.990	Stefano Brusasca - Torino
FRONT LINE	Coleco	3*	97.000	Marco Sabatini - Firenze
FROST BITE	Activision	*	368.220	Antonio Padda - Nuoro
GALAXIAN	Atari	1	466.010	Davide Mutti - Rovato (BS)
GAS HOG	Spectravideo	*	49.770	Alberto Zambelli - Vicenza
GHOST MANOR	Xonox	*	247.667	Giuseppe Artusio - Torino
GORF	Coleco	*	105.600	Maria Capelli - Busnago (MI)
GORF	Coleco x Atari	*	99.950	Giuseppe Artusio - Torino
GORF II	Coleco	*	18.780	Luciano Valzi - Milano
GUARDIAN	Apollo	*	601.575	Francesco Dolce Baldi - Palermo
GUST BUSTER	Sunrise x Coleco	3*	18.050	Luigi Rinaldi - Milano
GYRUSS	Parker	*	149.200	Stefano Bonafini - Ferrara
HAPPY TRAILS	Activision	*	677.977	Massimo Toschi - Lavezzola (RA)
ICE TREK	Imagic	*	99.020	Giuseppe Rizza - Trapani
INVADERS	Leonardo	*	1.749	Giuseppe Artusio - Torino
JAMES BOND	Parker x Atari	*	35.700	Alessandro Jannarone - Milano
JAWBREAKER	Tigervision	*	89.345	Filippo Pirro - Roma
JOURNEY ESCAPE	Data Age	*	519.100	Tita Gerosa - Lecco (CO)
JOUST	Atari	1	999.700	David Sandri - Rovereto (TN)
JUNGLE HUNT	Atari	*	114.070	Luca Zavatti - Bologna
JUNGLER	Hanimex	3*	88.280	Roberto Cuttone - Catania
KABOOM	Activision	*	479.997	Daniele Lorenzini - Bagno e Ripoli (FI)
KILLER BEES	Philips	*	109.999	Daniele di Bella - Roma
LADY BUG	Coleco x Mattel	2	437.220	Alessandro Questi - Lallio (BG)
LAS VEGAS	Philips	*	284	Claudio Cattaneo - Rovello Porro (CO)
LASER GATES	Imagic	*	83.211	Mario Fresi - Brugherio (MI)
LOST LUGGAGE	Apollo	*	139.309	Antonio Gerli - Milano
MASTER OF THE UNIVERSE	Mattel	2	11.088.850	Roberto Sala - Basaldella (UD)
MELODY BLASTER	Mattel x Mattel	2	14.578	Luca Parolari - Venezia
METERORIC SHOWER	Puzzy Bit	3*	30.400	Gualberto Carrara - Firenze
MINE STORM	MB Electronics	2	439.850	Aldo Reynaudo - Torino
MINER 2049ER	Microfun	*	480.455	Giuseppe Artusio - Torino
MISSILE WAR	Leonardo	*	22.750	Andrea Lombardi - Milano
MISSION 3.000 AD	Puzzy Bit	*	80.300	Barbara Gallo Selva - Biella (VC)
MISSION X	Mattel	1	229.620	Riccardo Marangotti - Scandicci (FI)
MOON PATROL	Atari	2	179.350	Raffaele Gambiglioni - Modena
MOUSE TRAP	Coleco x Mattel	*	13.260.800	Alessio Trillo' - Roma
MR. DO	Coleco	=	649.950	Alberto Pivetti - Milano
NO ESCAPE	Imagic	1	921.562	Massimo Tabasso - Savigliano (CN)
NOVA BLAST	Imagic	*	9.991.050	Marco Di Benedetto - Udine
OBELIX	Atari	*	250.750	Marco De Santi - Castelfranco V.
OINK	Activision	*	999.600	Barbara Gallo Selva - Biella (VC)
OMEGA RACE	Coleco x Coleco	3*	186.500	Federico Bruno - Roma
OPEN SESAME	Bit	*	39.510	Raffaele Manfredi - Rivalta (RE)
OUTLAW	Atari	*	17"	Marco Poggianella - Busto Arsizio (VA)
PARACHUTE	Homevision	*	38.075	Vincenzo Croce - Milano
PICK UP SPARE	Mattel	*	141	Marino Vignali - Milano
PITFALL II	Act. x Matt.	*	66.076	Neocle Giordani - Novara
PITSTOP	Epyx	*	1:25	Vittorio Mainardi - Milano
PLANET PATROL	Spectravision	*	358.920	Mario Cosco - Trofarello (TO)
PLAQUE ATTACK	Activision	*	89.935	Sara Figini - Lomazzo (CO)
POLE POSITION	Atari	*	170.000	Mario d'Alessandro - Roma
POLE POSITION	Vectrex	*	77.350	Lorenzo Olivari - Novate Milanese
POPEYE	Parker x Atari	*	297.000	Giorgio Verga- Cornaredo - (MI)
POPEYE	Parker x Coleco	*	231.300	Fabio Bigliazzi - Milano
POPEYE	Parker x Mattel	*	305.900	Costanzo Foddai - Sassari
Q* BERT	Parker x Mattel	*	2.192.300	Alessandro Uccello - Genova
RETURN OF THE JEDI	Parker	=	94.836	Stefano Brusasca - Torino
RIDDLE OF THE SPHINX'S	Imagic	*	337.107	Daniele Zambrini - Imola (BO)
RIVER RAID	Activision x Coleco	*	2.435.320	Riccardo Pedrini - Brescia
RIVER RAID	Activision x Mattel	1	483.560	Paolo Brighenti - Baricella (BO)
ROBIN HOOD	Xonox	*	998.000	Alberto Baduino - Pegli (GE)
ROBOT KILLER	Leonardo	*	26.940	Andrea Lombardi - Milano
ROBOT TANK	Activision	*	73	Stefano Todinio - Roma
ROCK'N ROPE	Coleco x Coleco	*	999.990	Stefano Lanza - Piacenza
SAFECRACKER	Imagic	*	227.100	Luciano Rizardi - Milano
SCI	Philips	*	12,9	Gian Marco Zanetti - Venezia
SCOOBY-DOO'S	Mattel	*	99.950	Filippo Negri - Firenze
SCRAMBLE	GCE	*	81.340	Gianni Manicardi - Modena
SEA MONSTER	Puzzy Bit	*	15.380	Massimo Vignati - Milano
SEA QUEST	Activision	2	623.350	Paolo Borgi - Camposanto (MO)
SHARP SHOT	Mattel	*	105	Fabrizio Muntoni - Sarroch (CA)
SIR LANCELOT	Xonox	*	999.790	Marco Baudino - Pegli (GE)
SLITHER	Coleco	3*	152.205	Gualberto Carrara - Firenze
SMURF	Coleco	*	3.745.700	Umberto Marchiori - Busnago (MI)
SNOOPY & THE RED BARONS	Atari	*	30.470	Walter Ciarrocchi - Cassina de' Pecchi (MI)
SOLAR STORM	Imagic	*	2.310	Emiliano Sanfilippo - Livorno
SONIC INVADER	Creativision	*	30.640	Fabio Spimpolo - Legnago (VR)
SORCERER'S APPRENTICE	Atari	*	100.372	Ugo Cacciatori - Carrara (MS)
SPACE ARMADA	Mattel	*	407.660	Pier Paolo Rotondo - Caserta
SPACE ATTACK	Hanimex	3*	198.670	Roberto Cuttone - Catania
SPACE HAWK	Mattel	*	3.489.530	Nicola Nobili - Bologna
SPACE MASTER X-7	20th Century Fox	*	120.350	David Cristofaro - Trieste
SPACE MISSION	Leonardo	*	336	Matteo Brisca - Novara
SPACE SPARTAN	Mattel	*	2.404.880	Claudio Bezzi - Merano (BZ)
SPACE SQUADRON	Leonardo	3*	4.343	Lucca La Camera - Recco (GE)
SPECTRON	Spectravideo	3*	10.630	Andrea Pozzan - Arzignano (VI)
SPIDERMAN	Parker	*	98.590	Ottoz Laurent - St. Cristophe (AO)
STAMPEDE	Activision	*	23.870	Paolo Guglielmini - Saronno (VA)

LA PAGINA DELLE GARE

Titolo:	Marca:	Mese	record:	Nome e Cognome:
STAR MASTER	Activision	3*	9.492	Paolo Borghi - Camposanto (MO)
STAR RAIDERS	Atari	*	Atari 5	Alberto Farina - Milano
STAR STRIKE	Mattel	*	8.962	Fabrizio Marini - Monserrato (CA)
STAR TREK	Sega x Atari	*	140.500	Federica Gallo Selva - Quaregna (VC)
STAR TREK	Sega x Coleco	*	621.170	Giorgio Aguiati - Ferrara
STAR WARS	Parker x Atari	*	992.633	Roberto Rampoldi - Milano
STARGUNNER	Telesys	*	66.200	Stefano Formaio - Nova Milanese (MI)
SUB ROC	Coleco	*	999.800	Antonio Dossi - Lissone (MI)
SUPER COBRA	Parker	*	121.600	Massimiliano della Mora - Milano
SUPER KUNG-FU	Xonox	*	203.600	Marcello Perugini - Roma
SUPERMAN	Atari	*	00:27	Paolo Accolti Gil - Roma
TANK WARS	Puzzybit	3*	127.300	Gualberto Carrara - Firenze
TANKS A LOT	Leonardo	*	10.300	Michele Caramelli - Pistoia
TERRAHAWKS	Philips	*	4.315	Enrico Giuzio - Roma
THE DUKES OF HAZZARD	Coleco x Coleco	3*	25.400	Gualberto Carrara - Firenze
THE END	Leonardo	*	32.920	Ugo Minguzzi - Firenze
THRESHOLD	Tigervision	*	80.880	Massimo Correnti - Portotorres (SS)
TRON DEADLY DISC	Mattel	*	73.630.600	Moreno Testi - Fornacette (PI)
TRON SOLAR SAILER	Mattel	=	360.250	Andrea Bignami - Bologna
TROPICAL TROUBLE	Imagic	*	188.850	Giuseppe Rizza - Trapani
TRUCKIN'	Imagic G.1	*	1 June- h 15,	Maurizio Guerra - Chieti
TRUCKIN'	Imagic G.2	*	99.310	Devan Maggi - Milano
TURTLES	Philips	*	34.200	Enrico Giuzio - Roma
TUTANKHAM	Parker x Coleco	1	141.204	Marco Farneti - Pistoia
VANGUARD	Atari	*	999.750	Matteo Contini - Cassina De' Pecchi (MI)
VECTRON	Mattel	*	977.000	Paolo Monti - Tradate (VA)
VENTURE	Coleco x Mattel	2	655.340	Neocle Giordani - Novara
WALL DEFENDER	Bomb	*	239.674	Antonio Carrano - Milano
WAR GAMES	Coleco x Coleco	*	404.040.000	Ennio Palma - Olgiate Olona (VA)
WHITE WATER	Imagic	*	96.570	Alessandro Uccello - Genova
WING WAR	Imagic	*	3.151.275	Rosario Ciccarelli - Ariano Irpino (AV)
WORM WHOMPER	Activision	*	547.739	Luca Maggiolini - Bareggio (MI)
Z-TACK	Bomb	*	234.872	Emiliano Sanfilippo - Livorno
ZAXXON	Coleco x Mattel	=	203.500	Davide Benuzzi - Pioltello (MI)

FUORIGARA

Titolo:	Marca	Mese	Record	Nome e Cognome
AIR SEA BATTLE	Atari	FG	99	Luca Trombetta - Bologna
AMIDAR	Parker	FG	131.789	Andrej Corradetti - Trieste
ASSAULT	Bomb	FG	8.095	Emanuele Cattaneo - Corbetta (MI)
ASTERIX	Atari	FG	999.500	Mario Andreassi - Bari
ASTEROIDS	Atari	FG	99.990	Enrico Zanetti - Legnano (MI)
ATLANTIS	Imagic	FG	999.990	Vittorio Patrone - Savona
AUTO RACING	Mattel	FG	2,35	Franco Cainero - Prato (FI)
B 17 BOMBER	Mattel	FG	9.024	Edoardo Barozzi - Trieste
BARNSTORMING	Activision	FG	0:32,24	Francesco Bassetti - Cividale del F. (UD)
BATTAGLIE SPAZIALI	Philips	FG	830	Fabio Arbizzani - Bologna
BATTLE ZONE	Atari	FG	999.000	Giovanni Florio - Palo del Colle (BA)
BEAUTY & BEAST	Imagic	FG	18-48.300	Simone Accordini - Verona
BEDLAM	Vectrex	FG	13.800	Mario Fresi - Brugherio (MI)
BERZERK	Atari	FG	270.780	Alessandro Coltraro - Trappeto (CT)
BOBBY IS GOING HOME	Puzzy Bit	FG	50.070	Gianfranco La Russa - Valenza (AL)
BOWLING	Leonardo	FG	270	Massimo Pedone - Calabria
BOWLING	Atari	FG	300	Federico Franzini - Milano
BOWLING	Mattel	FG	300	Salvatore Romano - Palermo
BOWLING	Philips	FG	300	Roberto Bartoletti - Modena
BREAKOUT	Atari	FG	939	Alberto Ticozzi - Casale Monferrato (AL)
BUZZ BOMBER	Mattel	FG	4.298.000	Chiara Montuori - Baiano (AV)
CANNIBAL	Philips	FG	9.999	Massimiliano Baldassini - Macerata
CARNIVAL	Coleco x Coleco	FG	99.990	Sandra Fuso - Milano
CASINO'	Atari	FG	9.990 Poker	Gianni Brignolio - Torino
CASINO'	Atari	FG	9.990 Roulette	Giuseppe Riccio - Piacenza
CENTIPEDE	Atari	FG	999.999	Giuseppe Artusio - Torino
CHOPPER COMMAND	Activision	FG	999.999	Bruno Ballarini - Bollengo (TO)
CHOPPER RESCUE	Creativision	FG	99.900	Alessandro Frassi - S. Lorenzo a Pagnatico
CIRCUS ATARI	Atari	FG	9.999	Andrea Landini - Legnano (MI)
CORSA A CRONOMETRO	Philips	FG	9.999	Giovanna Carbonara - Triggiano (Bari)
COSMIC ARK	Imagic	FG	100.010	Daniele Zambrini - Imola (BO)
CROSS FORCE	Spectravideo	FG	999.900	Massimo Iacomelli - Milano
DEFENDER	Atari	FG	999.990	Davide Oddono - Verona
DEMON ATTACK	Imagic	FG	999.995	Stefano Brusasca - Torino
DIG DUG	Atari	FG	999.990	Dante Pieri - Firenze
DODGE'EM	Atari	FG	999	Matteo Fontanesi - Parma
DONKEY KONG	Coleco x Atari	FG	999.990	Gianni Tartara - Robassomero (TO)
DONKEY KONG	Coleco x Coleco	FG	99.900	Ettore De Andreis - Mola di Bari (BA)
DONKEY KONG	Coleco x Mattel	FG	999.900	Cesare Campanelli - Mestre (VE)
E.T.	Atari	FG	999.999	Stefano Todini - Roma
EMPIRE STRIKES BACK	Parker	FG	9.999	Roberto Bogani - Prato (FI)
ESCAPE FROM THE MIND MASTER	Starpath	FG	620	Piero Cavina - Imola (BO)
FAST FOOD	Telesys	FG	999.999	Antonio Martini - Segrate (MI)
FIRE FIGHTER	Imagic x Mattel	FG	00.06	Tita Gerosa -Lecco (CO)
FISHING DERBY	Activision	FG	99	Marco Pescioli - Pontassieve (FI)
FROG BOG	Mattel	FG	860	Lorenzo Barbieri - Pesaro
FROGGER	Parker x Mattel	FG	99.990	Marco Mosillo - Terracina (LT)

Titolo:	Marca	Mese	Record	Nome e Cognome
GANGSTER'S ALLEY	Spectravision	FG	99.990	Roberto Croce - Nichelino (TO)
GOLF	Mattel	FG	25	Franco Chiaraluce - Napoli
GOLF	Atari	FG	32	Giuseppe Celentano - Foggia
GOLF	Philips	FG	32	Omar Airaghi - Bollate (MI)
GORILLA	Philips	FG	100	Andrea Machini - Vimercate (MI)
GRAND PRIX	Activision	FG	0:28,81	Leonardo Girotti - Chiavari (GE)
H.E.R.O.	Activision	FG	1.000.000	Gian Luigi Milanese - Alessandria
HORSE RACING	Mattel	FG	9.999	Carlo Biondi - Genova
HUMAN CANNONBALL	Atari	FG	0 - 7	Matteo Monti - Bologna
INFILTRATE	Apollo	FG	999.975	Walter Riva - Genova
JUMPMAN Jr.	Epyx	FG	999.975	Maurizio Croci - Monza
KANGAROO	Atari	FG	999.900	Mauro Farfariello - Villa Cortese (MI)
KEYSTONE KAPERS	Activision	FG	1.000.000	Giorgio Orlandelli - Parma
LADY BUG	Coleco x Coleco	FG	999.990	Mario Pastore - Napoli
LASER BLAST	Activision	FG	1.000.000	Federico Giannone - Milano
LOCK'N'CHASE	Mattel	FG	60.301.480	Andrej Spacal - Trieste
LOOPING	Coleco	FG	999.990	Franco Cainero - Prato (FI)
MARIO BROS'	Atari	FG	999.900	Barbara Gallo Selva - Biella (VC)
MEGAMANIA	Activision	FG	999.999	Fulvio Strocco - Torino
MINIATURE GOLF	Atari	FG	40	Gianni Brignolio - Torino
MISSILE COMMAND	Atari	FG	999.995	Pierluigi Lugasi - S. Lazzaro (BO)
MOONSWEEPER	Imagic	FG	999.995	Gianni Tartara - Robassomero (TO)
MOTOR CYCLE	Tectronic	FG	15	Mariano Pietrobono - Alatri (FR)
MOUSE PUZZLE	Creativision	FG	99.990	Gianpiero Maggi - Roma
MOUSE TRAP	Coleco x Atari	FG	9.999	Giuseppe Artusio - Torino
MOUSE TRAP	Coleco x Coleco	FG	999.990	Walter Marinozzi - Castellina M. (PI)
MS. PAC MAN	Atari	FG	999.990	Bruno Ballarini - Bollengo (TO)
NEXAR	Spectravideo	FG	999.950	Barbara Gallo Selva - Biella
NIGHTMARE	Philips	FG	9.995	Gabrio Secco - Camnago (MI)
NIGHTSTALKER	Mattel	FG	999.900	Fausto Spiteri - Cesano Maderno (MI)
PAC MAN	Atari	FG	99.999	Marco Castellaro - Mestre (VE)
PEPPER II	Coleco	FG	999.990	Paolo Michela Zucco - Roma
PHANTOM TANK	Puzzy Bit	FG	99.900	Antonio Lapolla - Napoli
PHASER PATROL	Starpath	FG	HERO	Riccardo Pradella - Imola (BO)
PHOENIX	Atari	FG	999.990	Gian Luca Trivelli - Bolzano
PICCONE MAGICO	Philips	FG	2.500	Alessandro Scuderi - Roma
PITFALL	Activision	FG	114.000	Marino Vignali - Milano
PITFALL II	Activision x Atari	FG	199.000	Marcello Mercalli - Roma
POLICE JUMP	Creativision	FG	99.990	Davide Resca - Ferrara
Q* BERT	Parker x Atari	FG	99.975	Maurizio Mascagni - Bologna
Q* BERT	Parker x Coleco	FG	999.995	Luigi Bargelloni - Bari
REACTOR	Parker	FG	999.911	Federica Gallo Selva - Quaregna (VC)
RIVER RAID	Activision x Atari	FG	1.000.000	Gianfranco Marino - Livorno
SALTIMBANCHI	Philips	FG	1.995	Antonio Barile - Napoli
SCOOBY DOO'S	Mattel	FG	99.950	Filippo Negri - Firenze
SHARK SHARK	Mattel	FG	416.850	Riccardo Croni - Oristano
SKIING	Activision	FG	27.42	Luigi Di Maio - Napoli
SKIING	Mattel	FG	77.0	Antonio Gambetti - Bologna
SKY DIVER	Atari	FG	99	Giuseppe Artusio - Torino
SKY JINKS	Activision	FG	0:34.68	Giancarlo Lapecorella - Bari
SPACE CAVERN	Apollo	FG	540.000	Roberto Feruglio - Milano
SPACE FURY	Coleco	FG	999.990	Paolo Carminati - San Mauro (TO)
SPACE INVADERS	Atari	FG	9.995	Giuseppe Catalano - Palermo
SPACE PANIC	Coleco	FG	322.270	Giorgio Berri - Roma
SPACE TUNNEL	Puzzy Bit	FG	7.740	Barbara Gallo Selva - Biella
SPIDER FIGHTER	Activision	FG	900.000	Danilo Svetoni - Cesano Boscone (MI)
SPIKE'S PICK'S	Xonox	FG	999.950	Giuseppe Artusio - Torino
STAR VOYAGER	Imagic	FG	99 ADM	Marco Rabottini - Roma
STREET RACER	Atari	FG	99	Alessandro Dal Gesso - Venezia
SUB HUNT	Mattel	FG	39	Massimo Nepote Andrè - Torino
SUPER BREAKOUT	Atari	FG	9.997	Franco Castagna - Palermo
SUPER CROSS FORCE	Spectravideo	FG	999.900	Massimo Iacomelli - Milano
SWORDS & SERPENT	Imagic	FG	3.500	Giulio Bolzani - Milano
TAPE WORM	Spectravideo	FG	9.999	Agostino Gazzanave - Casteltermini (AG)
TIME D. BREAKOUT	Atari	FG	113"	Walter Riva - Genova
TIME PILOT	Coleco	FG	999.900	Gabriele Maggio - Roma
TIRATORE SCELTO	Philips	FG	216	Luca Contoli - Imola (BO)
TRE D BOWLING	Hanimex	FG	300	Roberto Cuttone - Catania
TRICK SHOT	Imagic	FG	37	Giuseppe Artusio - Torino
TRON MAZE A TRON	Mattel	FG	12.840.950	Roberto di Maulo - Roma
TURBO	Coleco	FG	999.998	Raffaele Forgione - Torino
TUTANKHAM	Parker x Mattel	FG	999.900	Andrea Valli- Merate (CO)
USCF	Mattel	FG	7 - Matto	Maurizio Guerra - Chieti
VENTURE	Coleco x Coleco	FG	999.900	Massimo Iacomelli - Milano
VIDEOPINBALL	Atari	FG	999.999	Giuseppe Artusio - Torino
WIZARD OF WOR	Coleco	FG	99.900	Gianni Tartara - Robassomero (TO)
YAR'S REVENGE	Atari	FG	999.999	Giuseppe Artusio - Torino
ZAXXON	Coleco x Coleco	FG	99.900	Marco Vazio - Torino

LA PAGINA DEI RECORD

LE CINQUE LEGGI CHE REGOLANO L'HIT-BIT

1. Accettiamo i punteggi HI solo se anche nello spazio riservato al player 1/2 o allo score c'è lo stesso punteggio.
2. Accettiamo i punteggi a classifica solo se a fianco del record maggiore ci sono le iniziali del vostro nome e cognome oppure solo il nome (quindi niente punti e niente nomi di battaglia).
3. La foto dev'essere nitida e chiara e deve, necessariamente, riportare tutto lo schermo finale con le varie indicazioni del gioco: ovviamente niente foto di particolari.
4. Non usate il flash, la luminosità del video basta, e se non sono foto istantanee dev'essere allegato anche il negativo.
5. La foto dev'essere allegata al tagliando: scotch, colla o graffette sono indispensabili. Il tagliando deve essere compilato in tutte le sue parti.

HIT BIT

1986: L'ANNO DELLE RECORDWOMEN...?

Abbiamo notato che ultimamente molti dei records che riceviamo sono stati ottenuti da donne: in classifica sono riuscite ad entrare Chiara Montuori, 25 anni di Baiano (AV) che detiene il record a PENGO e a BOULDER DASH II (entrambi per CBM 64): forza Chiara ti manca un mese per vincere! Rappresentante della laguna veneta troviamo Anna de Faveri, 30 anni di Mestre, col record di 1.000.000 punti a DONKEY KONG... praticamente imbattibile. Anche a Foggia però esistono le campionesse e ce lo dimostra Maria Taggio, 18 anni che con i suoi 990.060 punti a PARK PATROL ha brutalmente strappato il record al famoso Giuseppe Signoretta di Torino! Ma per battere la maggioranza dei videogiocatori del sesso maschile ci serve la collaborazione di tutte: sorelle, mamme, figlie, mogli, nonne, non abbiate paura, dateci sotto e fate vedere chi siete OK?!!! Ciao a tutti e BUON 1986!

Titolo	Computer	Mese	record	Nome e Cognome
ABDUCTOR (Llamasoft)	VIC 20	3*	99.980	Cristiano Leoni - Ferrara
ALICE (Apple)	MACINTOSH	*	897	Carlo Fanti - Volpago del Montello
ALICE IN VIDEOLAND (Audiogenic)	CBM 64	2	10.636	Luca Seria - Portogruaro (VE)
ALPINER (Texas)	TI 99/4A	*	29.340	Claudio Rizzo - Roma
ANDROID TWO (Vortex)	ZX SPECTRUM	2	43.320	Daniee Zambrini - Imola (BO)
ANNIHILATOR (Rabbit)	CBM 64	2	5.450	Alberto Meloni - Limito (MI)
ANT ATTACK (Quicksilva)	ZX SPECTRUM	2	99.856	Daniele Tasso - Imola (BO)
AQUAPLANE (Quicksilva)	XZ SPECTRUM	2	7.025	Roberto Marianeschi - Roma
ARCADIA (Imagine)	VIC 20	*	767	Daniele Latini - Cadispoli (Roma)
ASTROBLITZ (Audiogenic)	VIC 20	*	27.810	Enrico Sturaro - Torino
ATIC ATAC (Ultimate)	ZX SPECTRUM	2	204.825	Fabrizio Fiacchi - S.L.di Savena (BO)
ATLANTIS (Imagic)	VIC 20	*	236.400	Giorgio Novella - Arenzano (GE)
AVENGER (Commodore)	VIC 20	*	2.110	Andrea Ruggiu - Milano
AZTEC (Datamost)	CBM 64	2	2.124.877	P.Giorgio Oliani - Ravenna
BAGIT MAN (A.Action Software)	CBM 64	1	51.210	Andrea Noris - Membro (BG)
BANDITS (Sirius Soft)	CBM 64	3*	47.460	Ivan Gusmini - Cazzaniga (BG)
BC QUEST FOR TIRES (Sierra on L.)	CBM 64	1	26.685	Luigi Tura - Thiene (VI)
BEACH HEAD (Access)	CBM 64	1	433.600	Massimo Gnoato - Rosa' (VI)
BEACH HEAD (Access)	ZX SPECTRUM	2	113.800	Roberto Marianeschi - Roma
BEAMRIDER (Activision)	800 XL	3*	36.498	G.Franco Corallo - Imola (BO)
BEAMRIDER (Activision)	CBM 64	1	5.184.926	Roberto Marsala - Sassari
BIGTOP BARNEY (Interceptor)	CBM 64	3*	36.200	Giuseppe Signoretta - Torino
BILIARDO (Commodore)	CBM 64	*	8.370	Maurizio Sicilia - Napoli
BLACK HAWK (Thorn Emi)	CBM 64	*	72.198	Claudio Giordani - Roma
BLUE MAX (Synapse Soft)	CBM 64	3*	40.780	Enrico Luciano - Torino
BLUE PRINT (Commodore)	CBM 64	3*	40.350	Stefano Canegrati - Cornaredo (MI)
BMX RACER (Mastertronic)	CBM 64	3*	1.023	Roberto Venturino - Milano
BOOTY (Firebird)	ZX SPECTRUM	2	87	Daniele Zambrini - Imola (BO)
BOULDER DASH (Statesoft)	CBM 64	2	42.385	Chiara Montuori - Baiano (AV)
BOZO'S NIGHT (Tasked LTD)	CBM 64	1	52 Pints	Paolo Gariboldi - Milano
BREAK DANCE (Epyx)	CBM 64	1	9.999	Marco Palmieri - Torino
BRIAN BLOODAXE (Softek Int.)	ZX SPECTRUM	3*	4.200	Lorenzo Bettarini - Sesto F.no (FI)
BRUCE LEE (Datasoft)	800 XL	1	298.975	Francesco Benvenuto - Camogli (GE)
BRUCE LEE (Data Soft)	CBM 64	*	999.975	Giuseppe Signoretta - Torino
BRUCE LEE (Datasoft)	ZX SPECTRUM	1	813.525	Alberto Del Pero - Alassio
BUCK ROGERS (Coleco)	ADAM	*	1.414.791	Luca Balboni - S. Remo (IM)
BUCK ROGERS (Sega)	ATARI	2	229.326	Stefano Ferrando - Spiumbergo (PN)
BUCK ROGERS (Sega)	CBM 64	*	3.325.350	Roberto Alessio - Avigliana (TO)
BUCK ROGERS (Sega)	TI 99/4A	3*	179.536	Giorgio Greppi - Roma
BUG ATTACK (Cavalier C.)	APPLE II E	*	13.686	Marco Accordi - Roma
BURGER TIME (Interceptor Microsoft.)	CBM 64	*	10.700	Lorenzo Robba - Grugliasco (TO)
BURGER TIME (Data East)	TI 99/4A	*	510.700	Massimiliano Ferrari - Roma
BURNIN RUBBER (Colosoftware)	CBM 64	1	1.012.976	Roberto Finelli - Torino
CAR WARS (Texas)	TI 99/4A	*	23.310	Massimiliano Ferrari - Roma

LA PAGINA DELLE GARE

Titolo	Computer	Mese	record	Nome e Cognome
CENTIPEDE (Atarisoft)	800 XL	3*	167.499	Massimo Boscolo - Treviso
CENTIPEDE (Atarisoft)	CBM 64	*	57.163	Domenico Bettinali - Grottaferrata (Roma)
CENTIPEDE (Atarisoft)	VIC 20	*	288.719	Franco Casali - Parma
CHEQUERED FLAG (Psion)	ZX SPECTRUM	3*	M.1:00,20	Luca Jorio - Andora (SV)
CHINA MINER (Future Coll.)	CBM 64	1	11.300	Roberto Gole' - Torino
CHUCKIE EGG (A & F Soft.)	ZX SPECTRUM	*	146.010	Francesco Bacchelli - Roma
CLIFF HANGER (JCF)	CBM 64	*	3:400	Giuseppe Signoretta - Torino
CLOUDBURST (Tensor Tec.)	VIC 20	*	4.480	Diego Bardari - Roma
CLOWNS (Commodore)	VIC 20	3*	12.680	Simone Avanzi - Cavaion (VR)
CONGO BONGO (Sega)	CBM 64	=	76.030	G.Luca Mercuri - Foligno (PG)
CONGO BONGO (Sega)	SC 3000	*	117.660	Luigi Giacomelli - Caerano S.M. (TV)
COSMIC CRUISER (Imagine)	CBM 64	3*	1.860	Luca Donnini - Varese
COSMIC CRUNCHER (Commodore)	VIC 20	*	119.520	Massimiliano Sessini - Olbia (SS)
CRAZY KITCHEN (Rebit Comp.)	ZX SPECTRUM	*	32.205	Gianbattista Porini - Verbania Intra
CRITTERS (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	8.475	Piero Pizzi - Vigevano
CRYSTAL CASTLES (Thundervision)	CBM 64	3*	366.083	Giuseppe Signoretta - Torino
CYCLONS (Rabbit Soft.)	CBM 64	1	22.175	Luigi Sciurpa - Oristano
DEATCHEASE (Micromega)	ZX SPECTRUM	3*	92.360	Adalberto Vallone - Milano
DECATHLON (Microsoft)	APPLE	*	7.076	Federico Crova - Pecetto (TO)
DECATHLON (Activision)	CBM 64	1	12.132	Mario Cantofio - Napoli
DECATHLON (Pewterware)	TI 99/4A	*	11.455	Geremia Anzovino - Villasanta (MI)
DECATHLON (Ocean)	ZX SPECTRUM	1	1.033.268	Antono Pietrangeli - Roma
DEFENDER (Atarisoft)	CBM 64	2	999.950	Domenico Bettinali - Grottaferrata (RM)
DEMON ATTACK (Imagic)	VIC 20	*	1.174.740	Vito Nolli - Modugno (BA)
DEPTHCHARGE (Commodore)	CBM 64	2	3.864	Alberto Meloni - Limito (MI)
DIG DUG (Atarisoft)	CBM 64	*	999.920	Ivan Gusmini - Gazzaniga (Bergamo)
DIG DUG (Atarisoft)	VIC 20	*	999.990	Giulio Bodrato - Milano
DONKEY KONG (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	102.000	Marco De Santi - Catelfranco V.
DONKEY KONG (AtariSoft)	CBM 64	2	1.000.000	Anna de Faveri - Mestre (VE)
DONKEY KONG (Nintendo)	CBM 64	2	155.800	Edoardo Ghedina - Cortina d'A.(BL)
DONKEY KONG (Atarisoft)	VIC 20	*	153.700	Luca Capraro - S. Giustina (BL)
DONKEY KONG (Atarisoft)	TI 99/4A	*	147.400	Claudio Rizzo - Roma
DONKEY KONG JR (ColecoVis)	ADAM	3*	180.400	Gualberto Carrara - Firenze
DRAGON FIRE (Imagic)	CBM 64	3*	31.500	Giuseppe Signoretta - Torino
DRAGONS DEN (Commodore)	CBM 64	1	33.090	Silvestro Cavallaro - Acireale (CT)
EAGLE EMPIRE (Alligata Soft)	CBM 64	2	132.575	Federico Ciampi - Corti (PI)
E.T. (Atarisoft)	ATARI 800 XL	3*	110.329	Stefano Fattore - Milano
EXERION (Sega)	SC 3000	*	146.500	Luigi Giacomelli - Caerano S. Marco (TV)
F 15 STRIKE EAGLE (Datasoft)	ATARI 800 XL	3*	24.850	Donatello Corallo - Grottaglie (TA)
F 15 STRIKE EAGLE (Microprose Soft.)	CBM 64	=	11.850	Massimo Perin - Feltre (BL)
FALCON PATROL (Virgin)	CBM 64	*	8.400	Massimo Zampieri - Forlì
FALCON PATROL II (Virgin)	CBM 64	2	52.900	Andrea de Caro - S. Teramo in Colle (BA)
FLAK (Funsfot)	CBM 64	2	38.400	Fabio Monaci - Frascati (RM)
FLIP & FLOP (First Star)	CBM 64	2	116.000	G.Franco Bertoldo - Cirie' (TO)

Titolo	Computer	Mese	record	Nome e Cognome
FORT APOCALIPSE (Synapse)	CBM 64	1	79.286	Fabio Ugolini - Bolzano
FRANTIC (Imagine)	VIC 20	*	100	Carlo de Pascale - Roma
FRED (Quicksilva)	ZX SPECTRUM	3*	16.200	Alessandro Bettarini - Sesto F.no (FI)
FROGGER (Sega Enterprise)	CBM 64	*	18.655	Riccardo Piegaia - Cambiano (TO)
FROGGER (Sierra on L.)	CBM 64	*	30.230	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
FROGGER (Sierravision)	CBM 64	*	60.655	Maurizio Abete - Torre del Greco (NA)
FROGGER (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	123.000	Piero Pizzi - Vigevano
FROGGER II (Parker)	CBM 64	*	31.315	Giuseppe Signoretta - Torino
GALAXY (Kingsoft)	CBM 64	2	85.770	Andrea Casa - Roma
GARDEN WARS (Commodore)	VIC 20	*	107.200	Luca Farris - Quartu S.E. (CA)
GET OFF MY GARDEN (Interc. Soft.)	CBM 64	*	135.240	Fabio Monaci - Frascati (Roma)
GHOSTBUSTERS (Activision)	CBM 64	3*	999.900	Roberto Zambarelli - Recco (GE)
GHOSTBUSTERS (Activision)	ZX SPECTRUM	3*	$ 41.200	Stefano Vecchi - Rubiera (GE)
GILLIGANS GOLD (Ocean)	CBM 64	*	27.450	Emilio Tubello - Scairolo (Svizzera)
GORF (Commodore)	CBM 64	3*	41.680	Stefano Canegrati - Cornaredo (MI)
GORF (Commodore)	VIC 20	*	242.580	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
GRYPHON (Quicksilva)	CBM 64	3*	27.300	Franco Cornaggi - Torino
GRID RUN (Arcade)	ZX SPECTRUM	3*	8.500	Gualberto Carrara - Firenze
GRID RUNNER (HES)	VIC 20	3*	167.970	Luca Guerrieri - Roma
GROUND ZERO (General Comp.Comp)	APPLE MAC	2	239.055	Alberto Gusella - RO
GUMSHOE (A & F Soft.)	CBM 64	*	7.648	Domenico Bucchino - Treviso
GLUZZER (Interceptor)	CBM 64	2	87.750	Giuseppe di Stefano - Catania
GYRUSS (Parker)	ATARI 800 XL	*	313.550	Claudio Fazio - S. Agata Militello (ME)
GYRUSS (Parker)	CBM 64	*	999.950	Stefano Livian - Santena (TO)
HARRIER (Durell Soft)	ZX SPECTRUM	3*	36.680	Andrea Focardi - Grasina (FI)
HERO (Activision)	MSX	2	107.465	Fabio Mencarini - Capannori (LU)
HORACE & THE SPIDERS (Sinclair)	ZX SPECTRUM	2	10.400	Massimiliano Borghersi - Marina di Ravenna (RA)
HUNCHBACK (Ocean)	CBM 64	3*	3.616.800	Alberto Casu - Sassari
HUNGRY HORACE (Psion)	ZX SPECTRUM	2	65.470	Daniele Zambrini - Imola (BO)
HUNTER ON ICE (Colosoftware)	CBM 64	*	87.620	Roberto Nencini - Siena
IMPOSSIBLE MISSION (Epyx)	CBM 64	=	28.668	Marino Baruffa - Torino
INVISIBLE OUTLINE (Adonic Elect.)	ACQUARIUS.	3*	18.160	Andrea Del Mastio - Firenze
JAMMIN (Cosmos Andamber)	CBM 64	*	43.101	Giuseppe Signoretta - Torino
JAW BREAKER (Sierra)	CBM 64	2	225.875	Giuseppe Lepore - Foggia
JELLY MONSTER (Commodore)	VIC 20	*	999.220	Daniele Capillo - Torino
JET-BOOT JACK (English Soft.)	CBM 64	*	25.025	Giuseppe Signoretta - Torino
JET PAC (Ultimate)	ZX SPECTRUM	=	999.570	Fabio Maltomini - Montefoscoli (PI)
JINN GENIE (Micromega)	CBM 64	3*	99.950	Fabrizio Rosini - Vicenza
JOUST (Atarisoft)	ATARI 800XL	3*	2.078.900	Stefano Fattore - Milano
JUICE (Tronix)	CBM 64	*	29.660	Giuseppe di Stefano - Catania
JUMPIN JACK (Livewire)	CBM 64	1	24.480	Lorenzo Kashanirad - Collesalvetti (VI)
JUMPMAN JR. (Epyx)	CBM 64	*	130.275	Alberto Perlo - Pinerolo (TO)
JUNGLE HUNT (Atarisoft)	APPLE IIe	*	517.500	Carlo Venturi - Cento (FE)
JUPITER LANDER (Commodore)	CBM 64	1	39.050	PierPaolo Palazzi - Sabaudia (LT)

LA PAGINA DEI RECORD

Titolo	Computer	Mese	record	Nome e Cognome
JUPITER LANDER (Commodore)	VIC 20	*	85.000	Gianpiero d'Elia - Salerno
KICKMAN (Commodore)	CBM 64	1	23.400	PierPaolo Dimaio - Salerno
KID GRID (Tronix)	CBM 64	2	53.240	Marcello Clarizia - Cava dei Tirreni (SA)
KILLER GORILLA (Micropower)	BBC "B"	*	30.300	Germano Giacobbe - Barcellona (E)
KONG STRIKS (Ocean)	CBM 64	3*	4.528.940	Giuseppe Signoretta - Torino
KRYSTAL OF ZONG (Pss)	CBM 64	3*	70.300	Antonio Guarinello - Torino
KUNG FU (Bug Byte)	ZX	=	530	Nicola Marigonda S.Dona'Piave (VE)
LAZY JONES (Terminal)	CBM 64	2	45.111	Giuseppe Stella - Foggia
LE MANS (Commodore)	CBM 64	*	2.446.720	Vittorio Betti - Acqui Terme (AL)
LOS ANGELES 1984 GAMES (Atarisoft)	ATARI 800XL	3*	228.029	Massimo Boscolo - Treviso
LUNAR JETMAN (Ultimate)	ZX	*	74.420	Paolo Perrotta - Lecce
MAD MOULD (Adonic Elect.)	ACQUARIUS	3*	14.420	Andrea Del Mastio - Firenze
MANIC MINER (Soft. Project)	CBM 64	1	27.224	Stefano Mancini - Roma
MANIC MINER (Bug Byte)	ZX SPECTRUM	*	16.927	Matteo Galiazzo - Genova
MEPHISTO (EuroByte)	CBM 64	2	42.433	Massimo Correnti - Portotorres (SS)
MELODY CHASE (Radofin)	ACQUARIUS	3*	34.770	Andrea Del Mastio - Firenze
MINER 2049ER (Big Five)	ATARI 800XL	3*	119.975	G.Franco Marino - Livorno
MINER 2049ER (Oleander)	CBM 64	*	78.475	Gianni Manicardi - Modena
MINE MADNESS (Thorn Emi)	VIC 20	*	10.615	Massimiliano Bonisoli - Milano
MINI KONG (Anirog Soft.)	VIC 20	*	287.800	Andrea Monti - Pavia
MOLE ATTACK (Commodore)	VIC 20	3*	100	Nicola Provenzano - Castrignano dei Greci (LE)
MONACO G.P. (Sega)	SC 3000	2	237.105	Alessandro Bonomi - Milano
MOON ALTER (Ocean)	ZX SPECTRUM	2	232.710	Daniele Zambrini - Imola (BO)
MOON MINE (Texas)	TI 99/4A	1	147.600	Luciano Cortesi - Lugo (RA)
MR DO CASTLE (Parker)	CBM 64	3*	89.580	Giuseppe Signoretta - Torino
MS. PAC MAN (Atarisoft)	ATARI 800 XL	*	121.640	Gualtiero Berra - Desio (MI)
Ms. PAC MAN (Atarisoft)	CBM 64	1	48.260	Luca Schiavini - Cento (FE)
MUNCH MAN (Solar S. Sot.)	CBM 64	1	607.380	Alessandro Venturelli - Ferrara
MUNCH MAN (Texas)	TI 99/4A	*	174.150	Lorenzo Martini - Rovereto (TN)
NEPTUNE (E.Software Company)	CBM 64	=	763.180	Franco Mercuri - Foligno (PG)
NIBLY (Reimuth)	CBM 64	2	20.733	Giuseppe di Stefano - Catania
NIGHT MISSION PINBALL (Sub Logic)	CBM 64	1	4.028.260	Franco Ghiara - Genova
N. SUB (Sega)	SC 3000	*	65.500	Federico Mantovani - Isola Rizza (VR)
NECROMANCER (Synapse)	CBM 64	*	99.969	Loris Piccinato - Solaro (MI)
OIL'S WELL (Sierra Line)	CBM 64	=	131.700	Simone Margaritelli - Deruta (PG)
OLLIE'S FOLLIES (Fanda)	CBM 64	3*	8.000	Giuseppe Signoretta - Torino
OMEGA RACE (Bally Midway)	CBM 64	1	234.400	Àlessandro Scalmani - Milano
OMEGA RACE (Commodore)	VIC 20	*	379.500	Valeriano Vidili - Roma
O'RILEY'S MINE (Datasoft)	CBM 64	3*	$ 655.900	Luca Fiocchi - C.Monti (RE)
PAC MAN (Atarisoft)	CBM 64	3*	86.840	Franco Merenzi - Foligno (PG)
PAC MAN (Atarisoft)	VIC 20	3*	19.220	Michele Toddè - Genova
PARK PATROL (Activision)	CBM 64	=	990.060	Maria Taggio - Foggia
PARSEC (Texas)	TI 99/4A	2	999.700	Enrico Carrara - Bergamo
PENGO (Atarisoft)	ATARI 800XL	3*	1.401.950	Giulio Marini - Pisa
PENGO (Colosoftware)	CBM 64	2	309.600	Chiara Montuori - Baiano (AV)
PETCH (Colosoft)	CBM 64	3*	177.000	Fabio Perolio - Torino
PHANTOM ATTACK (Mastertronic)	VIC 20	*	2.518.247	Andrea Ferrando - Montepurzio Catone (Roma)
PHARAOHS CURSE (Synapse)	CBM 64	2	9.170	Fabio Monaci - Frascati (RM)
PITFALL I (Activision)	CBM 64	1	85.883	Corrado Lo Priore - Monza (MI)
PIT STOP 2 (Epyx)	CBM 64	*	01:17	Francesco Nuzzi - Scandicci (FI)
POLE POSITION (Atarisoft)	ATARI 800XL	3*	110.950	Sacha Giannelli - Citta' di Castello (PG)
POLE POSITION (Atarisoft)	CBM 64	1	112.920	Pierluigi Bertolino - Torino
POLE POSITION (Atarisoft)	ZX SPECTRUM	3*	67.200	G.Battista Porini - Verbania Intra (NO)
POOYAN (Datasoft)	CBM 64	*	3.702.050	Alessio Roic - Roma
POPEYE (Parker)	ATARI 800XL	*	319.420	Daniele Fazio - S. Agata Militello (ME)
POPEYE (Parker)	CBM 64	=	247.750	Stefano Vactolina - Vimercate (MI)
POPEYE (Parker)	TI 99/4A	*	94.060	Claudio Rizzo - Roma
POTTY PIGEON (Silver Moon)	CBM 64	*	13.870	Antonio Gerli - Milano
PREPPIE (Adventure I.)	ATARI 800XL	2	22.420	Dario Pozzi - Milano
PSSSST (A.C.G.)	ZX SPECTRUM	*	312.515	Luigi Liccione - Latina
Q* BERT (Parker)	ATARI 800XL	*	105.210	Riccardo Masnata - Genova
Q* BERT (Parker)	CBM 64	3*	116.675	Franco Cormaggi - Torino
Q* BERT (Parker)	TI 99/4A	*	20.195	Claudio Rizzo - Roma
QUO VADIS (Softek Int.)	CBM 64	2	18.150	Gabriele Gresta - Arezzo
RADAR RAT RACE (Commodore)	CBM 64	*	102.200	Marco Brera - Pray Biellese
RADAR RAT RACE (Commodore)	VIC 20	*	244.580	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
RAIDER OF CURSED (Arcade)	ZX SPECTRUM	2	11.480	Giovanni Carbonara - Triggiano (BG)
RAID ON FORT KNOX (Commodore)	CBM 64	*	5.290	Fabrizio Manolo - Udine
RAID ON FORT KNOX (Commodore)	VIC 20	3*	11.729	Antonio Provenzano - Castrignano dei Greci (LE)
RAID OVER MOSCOW (Access)	CBM 64	2	555.200	Stefano Orsi - Alessandria
RAINBOW WALKER (Synapse)	CBM 64	3*	77.969	Antonio Signoretta - Torino
RALLY DRIVER (Hill Mc Gibbon)	ZX	*	08:46	Matteo Galiazzo - Genova
RAT RACE (Commodore)	VIC 20	*	32.580	Stefano Bollani - Firenze
REVENGE OF MUTANT CAMELS (Llamasoft)	CBM 64	1	686.587	Daniele Galliani - Camigliano (LU)
RIVER RAID (Activision)	ZX SPECTRUM	*	149.480	Mario Pieri - Firenze
ROAD RACE (Commodore)	VIC 20	3*	12.55 Km	Eros Piermatti - Foligno (PG)
ROBIN HOOD (English Soft.)	ATARI 800XL	*	14.280	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
SABRE WULF (Ultimate)	ZX SPECTRUM	2	515.365	Daniele Zambrini - Imola (BO)
SAUCER ATTAK (AlexSoft)	CBM 64	=	97	Riccardo Ghetti - Russi (RA)
SAVE NEW YORK (Creative Soft)	CBM 64	3*	860	Alessandro Miccolini - Faenza (RA)
SHAFT MINER (Erregisoft)	CBM 64	2	29.590	Gabriele Gresta - Arezzo
SEA WOLF (Commodore)	CBM 64	3*	77.400	Cosimo Curini - Pisa
SIREN CITY (Interceptor)	CBM 64	2	11.900	Fabio Monaci - Roma
SIR PENT (CSP Microgame)	VIC 20	*	60.610	Damiano Genovese - Ladispoli (Roma)
SKI RACE (Commodore)	CBM 64	3*	332.730	Luigi Contiello - Napoli
SKRAMBLE (Anirog)	CBM 64	3*	183.430	G.Luca Mercuri - Foligno (PG)
SLINKY (Cosmi)	ATARI 800XL	*	9.600.000	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
SNEGGIT (Texas)	TI 99/4A	*	22.980	Fabrizio de Leo - Marino (Roma)
SNOKIE (Funsoft Inc.)	CBM 64	*	17.360	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
SOLO FLIGHT (Microprose S.)	ATARI 800XL	3*	18.060	Stefano Fattore - Milano

LA PAGINA DELLE GARE

LA PAGINA DEI RECORD

Titolo	Computer	Mese	record	Nome e Cognome
SOLO FLIGHT (Microprose)	CBM 64	=	17.470	Stefano Chiorri - Carsoli (AQ)
SORCERY (Virgin)	CBM 64	=	25.100	Luigi Tura - Thiene
SPACE PILOT (King Soft)	CBM 64	3*	538.100	Stefano Livian - Santena (TO)
SPACE RAIDERS (Psion)	ZX SPECTRUM	*	7.890	Luca Tedeschi - Napoli
SPACE TAXI (Muse)	CBM 64	3*	$ 488,99	Federico Izzi - Roma
SPARE CHANGE (Bronderbund)	APPLE II E	2	999.800	Enrico Borsalino - Cuneo
SPELUNKER (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	267.750	Mario Pastore - Napoli
SQUISH'EM (Sirius)	CBM 64	1	73.580	Marco Leonardi - Roma
STAR BATTLE (Commodore)	CBM 64	*	22.700	Stefano Fagnocchi - Rimini (FO)
STAR BATTLE (Commodore)	VIC 20	3*	23.920	Eros Piermatti - Foligno (PG)
STAR JACKER (Sega)	SC 3000	*	171.047	Leonardo Luccone - Roma
STAR POST (Commodore)	VIC 20	*	618.400	Marcello Guerzoni - S. Felice S.P. (MO)
STAR TREK (Sega)	ATARI 800XL	3*	537.500	Massimo Boscolo - Treviso
STAR TREK (Sega)	CBM 64	3*	114.000	Andrea Camilli - Mestre (VE)
STELLAR WARS (Commodore)	C 16	3*	2.050	Efrem Castelnuovo - Lecco (CO)
SUICIDE STRIKE (Tronix)	CBM 64	2*	457.000	Massimo Salvati - Roma
SUPER ALIEN (Commodore)	VIC 20	1	16.900	G.Luca Pizzingrilli - Folignano (AP)
SUPER BUNNY (Datamost)	CBM 64	3*	1.620	Marco Donnini - Varese
SUPER PIPELINE (Task Set)	CBM 64	*	212.785	Claudio Melchior - Udine
SUPER SMASH (Commodore)	VIC 20	*	9.470	David Genovese - Ladispoli (Roma)
SURVIVOR (Synapse)	CBM 64	1	667.770	Sauri del Dotto - Talentino (MC)
TAPPER (Midway Co.)	CBM 64	1	1.608.100	Paolo Guidotti - Torino
TETRA HORROR (Spectravideo)	SVI 328	*	388.250	Andrea Pozzan - Arzignano (VI)
THE WAY OF EXPLODING FIST (Melbourne House)	CBM 64	=	102.600	Stefano Nocilli - Roma
TI INVADERS (Texas)	TI 99/4A	*	16.083	Massimiliano Ferrari - Roma
TOY BIZARRE (Activision)	CBM 64	2	655.320	Flavio Tellatin - Rosà (VI)
TOOTH INVADERS (Commodore)	CBM 64	2	34.898	Massimo Tabasso - Savigliano (CN)
TORNADO (Quicksilva)	VIC 20	*	23.410	Luciano Adamo - Catania
TRACK & FIELD (Konami)	CBM 64	3*	997.200	Giuseppe Signoretta - Torino
TRASHMAN (New Gener.)	CBM 64	3*	4.710	Luca Donnini - Varese
TROUT (Sirius)	VIC 20	*	99.990	Damiano Genovese - Ladispoli (Roma)
TUTANKHAMUN (Micromania)	ZX SPECTRUM	2*	110.062	Daniele Zambrini - Imola (BO)
UNDERWURLDE (Ultimate)	ZX	*	62.097	Paolo Perrotta - Lecce
VORTEX (Inteceptor Soft.)	CBM 64	*	99.950	Mario Corsolini - Follonica (GR)
WARRIOR OF ZYPAR (Synapse)	CBM 64	*	1.567	Giuseppe Signoretta - Torino
WHISTLER'S BROTHER (Broder B.)	CBM 64	3*	12.800	Lua Donnini - Varese
WIZARD (Random Access)	CBM 64	1	49.950	Marcello Clarizia - Cava dei Tirr. (SA)
ZAXXON (Datasoft)	ATARI 800XL	*	111.600	Andrea Vismara - Milano
ZAXXON (BCS)	CBM 64	1	10.771.900	Marco Leonardi - Roma
ZAXXON (Sega)	CBM 64	*	1.009.903	Andrea Salvai - Vinovo (TO)
ZEPPELIN RESCUE (Interc. Soft.)	CBM 64	*	220.000	Massimo Antinori - Milano
ZODIAC (Anirog Soft.)	CBM 64	*	4.789.470	Antonio Marciano - Catona (RE)
ZZOOM (Imagine)	ZX SPECTRUM	=	741.740	Riccardo Ferrari - Vigevano (PV)

FUORIGARA

Titolo:	Computer	Mese	Record	Nome e Cognome
ATTACK (Program)	VIC 20	FG	7.310	Stefano Starita - Napoli
DUELLO (Special Progr.)	CBM 64	FG	36.224	Alberto Marzolo - Firenze
HAMBURGER (Program S.)	CBM 64	FG	15.250	Edoardo Ghedina - Cortina d'Ampezzo
HERO (Activision)	CBM 64	FG	1.000.000	Dario Tani - Mestre (VE)
IMPERO (Program S.)	CBM 64	FG	67.250	Alberto Dessalvi - Recco (GE)
JAWBREAKER (Sierra)	APPLE IIE	FG	99.995	Alberto Cogo - Milano
MINIERA (Program Special)	CBM 64	FG	613.000	Andrea Dessalvi - Recco (GE)
ORSACCHIOTTI (Programs)	CBM 64	FG	300.450	Mauro Pitone - L'Aquila
PEGASO (Load'n'Run)	CBM 64	FG	546.660	Alessandro Siecchi - Firenze
PITFALL II (Activision)	CBM 64	FG	199.000	Gianni Manicardi - Modena
SKY (Commodore)	CBM 64	FG	351.050	Emanuele Nibi - Roma
SUPER CORSA (Linguaggio Macchina)	CBM 64	FG	52.830	Leonardo Raso - Roma

HALLEY... PENSA !

Si, ha pensato proprio a Voi, offrendosi all'incredibile prezzo di L. 1.690.000.

Il computer HALLEY accetta tutto il software sviluppato per il computer IBM PC/XT* come l'MS-DOS 1.1 e 2.0 ecc., l'UCSD-p System, il GW-BASIC, il CP/M-86, il Lotus 1-2-3, il Multiplan, il Wordstar, il VisiOn e tantissimi altri. È un vero IBM PC/XT* compatibile, ha un prezzo assolutamente imbattibile. HALLEY è distribuito dalla CAFCO s.r.l. in tutto il territorio italiano ed è disponibile nelle seguenti versioni:

HALLEY CFC-1000
- CPU 8088 - 4,77 MHz; coprocessore matematico 8087 (opzionale).
- 256 KB RAM, espandibile a 640 KB.
- BIOS (IBM* compatibile).
- 8 K ROM espandibile fino a 48 KB.
- Un 5 1/4" floppy disk slim drive da 320 KB DD/DS.
- Scheda standard 6845 per grafica a colori incorporata, 16 KB di memoria video.
- 1 porta parallela per collegamento con stampante.
- Tastiera IBM* compatibile — versione italiana o USA a scelta.
- Monitor 12" monocromatico professionale.

Lire 1.690.000 (I.V.A. esclusa)

HALLEY CFC-2000
Idem come per mod. CFC-1000 con le seguenti varianti:
- 256 KB RAM.
- Due 5 1/4" floppy disk slim drives da 320 KB DD/DS.

Lire 1.890.000 (I.V.A. esclusa).

HALLEY CFC-2100 Portatile
Idem come per mod. CFC-2000 con monitor 9" monocromatico incorporato.
Lire 1.990.000 (I.V.A. esclusa)

HALLEY CFC-6000
Idem come per mod. CFC-2000 con le seguenti varianti:
- 640 KB RAM.
- 1 slim 5 1/4" floppy disk drive da 320 KB DD/DS.
- 1 slim hard disk da 10 MB.

Lire 3.490.000 (I.V.A. esclusa)
Lire 3.990.000 (I.V.A. esclusa) con hard disk drive da 20 MB.

HALLEY CFC-8000
(IBM* PC/AT compatibile)
- CPU 80286 a 16/24 bit; coprocessore matematico 80287 (opzionale).
- 640 KB RAM espandibile fino a 3 MB.
- 1 floppy disk drive da 1,2 MB DD/DS.
- 1 hard disk drive da 20 MB.
- Scheda grafica/colore incorporata.
- Tastiera IBM* compatibile
- Monitor 12" monocromatico professionale.
- Possibilità di espansione della memoria di massa fino a 41,2 MB.

Lire 6.990.000 (I.V.A. esclusa).

*IBM e IBM PC/XT sono marchi registrati dalla International Business Machines.

Desidero ulteriori informazioni al seguente recapito:

Nome

Cognome

Indirizzo

Telefono

CAFCO s.r.l.

via Roggiuzzole 1, 33170 Pordenone, Tel. 0434/550340-550044
Telex 460848 - Telefax 0434/550044

il mercato

LE NOVITÀ

TITOLO:	MARCA:	COMPA-TIBILITÀ:	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
A VIEW TO A KILL	DOMDARK	ZX/64	29.000	33.000	
BASKET INTERN.	COMMODORE	64	41.000	45.000	
BEACH HEAD II	U.S. GOLD	64	20.000		
BLUE MAX 2000	U.S. GOLD	64			
BMX RACERS	MASTERTRONIC	64/ZX	7.900		GV 23
CRITICAL MASS	DURELL	64/ZX			
CYCLONE	VORTEX	64/ZX	25.000		GV 27
D-DAY	VORTEX	64	25.000		GV 29
DALEY TH. SUPER TEST	OCEAN	ZX/64/AM			
DEUS EX MACHINA	AUTOMATA U.K.	ZX		15.000	GV 26
DOCTOR CREEP	BRODERBUND	64			
DOCTOR WHO	MICROPOWER	64/ZX/AM/B			
DRAGONTORC OF AVALON	HEWSWON	ZX	25.000	GV 30	
DROPZONE	U.S. GOLD	XL/64			
DUN DARA CH	GARGOYLE GAMES	ZX			
DYNAMITE DAN	MIRROR SOFT	ZX/64/AM			
ELITE	FIREBIRD	64/ZX	49.000		VG 32
EXCEL	PROGRAM TECHNIQUES	ZX/64/AM			
EXODUS ULTIMA III	ALL AMER. ADVENT.	XL/64			
FIGHT NIGHT	U.S. GOLD	64			
FIGHTING WARRIOR	MELBOURNE HOUSE	ZX/64			
FIVE A SIDE FOOTBALL	ANIROG	64			
FRANK BRUNO'S BOXING	ELITE	ZX/64			
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	OCEAN	ZX/64			VG 31
FULL THROTTLE	ACCESS	ZX		10.000	GV 25
GEOFF CAPES STRONGMAN	MARTECH	ZX/64/AM/M			
GHETTO BLASTER	VIRGIN	64			
GLADIATOR	MICRO-GEN	ZX			
GLASS	QUICKSILVA	ZX			
GRYPHON	QUICKSILVA	64	25.000		
GYRON	FIREBIRD	ZX/64	30.000	35.000	VG 30
HARRIER SMITH SHOWJUNGER	SOFTWARE PROJEC	64/M			
HIGHWAY ENCOUNTER	VORTEX	ZX	20.000		VG 32
HUNTER KILLER	PROTEK	ZX	24.000		VG 24
I, OF THE WASK	ELECTRIC DREAMS	EX			
INTERNAT. BASKETBALL	ELITE	ZX/AM			
INTRENATIONAL KARATÉ	SYSTEM 3	64/ZX/AM			
JUGGERNATU	CRL	ZX			
JUMP JET	ANIROG	64			
JUNGLE HUNT	ATARI	A/XL	79.000		VG 18
JUNO FIRST	SONY	MSX	49.000		
KARATEKA	BRODERBUND	64/AP/XL			VG 32
KENNEDY APPROACH	U.S. GOLD	64			
LAZY JONES	TERMINAL SOFT	ZX		15.000	GV 26
LORDS OF HTE RINGS	MELBOURNE HOUSE	ZX/64/AM			
LUCIFER'S REALM	ALL AMERICAN ADVENT.	64/XL			
MAD PROFESSOR	CREATIVE S.	64			
MARSPORT	GARGOYLE GAMES	ZX/AM			
MASTER OF THE LAMPS	ACTIVISION	64	26.000	32.000	
MERCENARY	NOVAGEN	64/XL			
METABOLIS	GREMILIN GRAPH.	ZX			
MISSION IMPOSSIBLE	EPYX	64	55.000		VG 25
MONACO G.P.	SEGA	SC	61.500		
NODES OF YESOD	ODIN	ZX			
OBELIX	ATARI	A	59.000		VG 24

LEGENDA — A = VCS ATARI; **AP** = APPLE; **AD** = ADAM; **AM** = AMSTRAD; **C** = COLECOVISION; **I** = INTELLIVISION; **LE** = LEONARDO; **M** = MSX; **P** = VIDEOPAC PHILIPS; **S** = SUPERCHARGER STARPATH; **V** = VECTREX; **Vi** = VIC 20; **XL** = ATARI XL; **ZX** = ZX SPECTRUM; **64** = CBM 64; **TI** = TI 99/4A; **B** = BBC

TITOLO:	MARCA:	COMPA-TIBILITÀ:	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
OMEGA RACE	COLECO	C	79.000		GV 25
ON COURT TENNIS	ACTIVISION	64	26.000	32.000	
PAST FINDER	ACTIVISION	64	26.000	30.000	
PROFANATION	GREMLIN GRAPHICS	ZX			
PSYCO SHOPPER	MASTERTRONIC	Vi	7.900		VG 23
PSYTRON	BEYOND	ZX	24.000		VG 24
QUAKE MINUS 1	MONOLITH	64			
QUEST PROBE III	ADVENTURE INT.	ZX/64			
RAMBO	OCEAN	ZX/64/AM			
RESCUE ON FRACTALUS	ACTIVISION	64/Ap/XL	30.000		VG 32
RIDDLERS DEN	ELECTRIC DREAM	ZX			
ROBIN OF SHERWOOD	ADVENTURE INT.	64/ZX/AM			
ROCCO	GREMLIN GRAPH.	ZX			
ROCKFORD'S RIOT	MONOLITH	64/ZX			
ROCKY	COLECO	C	160.000		VG 20
ROCKY HORROR SHOW	CRL	ZX	27.000	32.000	
RUPERT	QUICKSILVA	EX/64			
SCHIZOFRENIA	QUICKSILVA	ZX/64			
SCOOBY DOO	ELITE	ZX/64/AM			
SHADOW FIRE	BEYOND	ZX/64	30.000	35.000	VG 29
SHADOW OF THE ONICORN	MIROGEN	ZX			
SKY FOX	ELECTRONIC ARTS	64			
SLAP SHOT	ANIROG	64	25.000		
SOCCER INTERNATIONAL	COMMODORE	64	41.000		
SOULS OF DARKON	TASKET	ZX/AM/64			
SOUTHERN BELLE	HEWSON CONSULTANTS	ZX			
SPEED KING	DIGITAL INTEGR	64			
SPIDERMAN	ADVENTURE INT.	ZX		10.000	
SPRY STRIKES BACK	ELECTRIC DREAM	64/XL			
SPRY'S DENISE	ELECTRIC DREAM	64/XL			
SPY VS SPY II	BEYOND	64/ZX	21.000		
STAR STRIKE	REALTIME	ZX		10.000	VG 27
STARION	MELBOURNE HOUSE	ZX/64/AM			
STEALTH	BRODERBUND	64/AP/XL			
STELLAR 7	U.S. GOLD	ZX/64		10.000	
STRANGELOOP	VIRGIN	ZX	20.000		VG 20
STEET HAWK	OCEAN	64/ZX/AM			
SUMMER GAMES	EPYX	64	55.000		VG 20
SUMMER GAMES II	EPYX	64	30.000		VG 31
SUPERSTAR CHALLENGE	MARTECH	64/ZX/M	25.000		
SURFCHAMP	NEW CONCEPTS	ZX			
TECHNICIAN TED	HEWSON	ZX	25.000		
TENNIS INTERN.	COMMODORE	64	41.000	45.000	
TERRORMOLINOS	MELBOURNE HOUSE	64/ZX			
THE EVIL CROWN	MIND GAMES	64/ZX			
THE FOURTH PROTOCOL	HCP	ZX/64	47.000		VG 32
THE NEVER ENDNING STORY	OCEAN	64/ZX/AM/XL			
THE WAY OF EXPLONDING FIST	MELBOURNE HOUSE	ZX/64	15.000		
THING ON A SPRING	GREMLIN GRAPH.	64			
TORNADO LOW LEVEL	VORTEX	64	25.000		
TOUR THE FRANCE	ACTIVISION	64			
TOY BIZARRE	ACTIVSION	64	32.000		VG 24
TRACER SANCTION	ACTIVISION	64			
TRACK & FIELD	ATARI	64		10.000	
TRACK/FIELD I	SONY	MSX	63.000		
TRACK/FIELD II	SONY	MSX	63.000		
TUJAD	ORPHEUS	ZX/64/AM			
WILLIAM WOBBLER	WIZARD	64/ZX			
WINNIE THE POOH	U.S. GOLD	64			
WINTER SPORTS	ELECTRIC DREAM	ZX/AM			
WOLRD SERIES BASEBALL	IMAGINE	ZX/64	22.000	10.000	VG 28
ZOIDS	MARTECH	ZX/64/M/XL/AM			
ZORRO	U.S. GOLD	64/XL			

AIVA SCOREBOARD

DATA DEL RECORD ____

GIOCATORE

NOME: ____ SIGLA: ____
DATA DI NASCITA: ____ TEL: ( ) ____
VIA: ____ CAP: ____
CITTÀ: ____ (PROV.) ____
NOTE: ____

SALA GIOCHI (o BAR, o ...)

NOME: ____
VIA: ____
CITTÀ: ____ CAP: ____
TEL: ( ) ____ GESTORE: ____
NOLEGGIATORE: ____
ALLEGARE DIAPOSITIVA O FOTO (FACOLTATIVO)

FIRME TESTIMONI

GESTORE: ____
1° TEST: ____ TEL: ( ) ____
2° TEST: ____ TEL: ( ) ____

GIOCO

NOME: ____ CASA: ____
PUNTEGGIO: ____
LIVELLO DIFFICOLTÀ: ____
VITE INIZIALI: ____
VITE EXTRA: ____
N° QUADRI SUPERATI: ____
TEMPO IMPIEGATO: ____
NOTE: ____

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

Ricordatevi di allegare la foto al tagliando: scotch o colla sono l'ideale! Aspettiamo i record.

NOME ____ COGNOME ____
INDIRIZZO ____
ETÀ ____ CITTÀ ____
GIOCO ____
MARCA ____
SISTEMA (BASE) ____
PUNTEGGIO O RECORD ____
NOTE ____
DATA ____ FIRMA ____

PARTECIPATE ALLA HIT-BIT

NOME ____ COGNOME ____
INDIRIZZO ____
ETÀ ____ CITTÀ ____
GIOCO ____
MARCA ____
SUPPORTO (CASSETTA-DISCO-CARTUCCIA) ____
COMPUTER (MODELLO E MARCA) ____
PUNTEGGIO O RECORD ____
NOTE ____
DATA ____ FIRMA ____

HIT GAMES

nome ____ cognome ____

DA CASA

	TITOLO	CASA PRODUTTRICE	COMPATIBITÀ CONSOLLE/COMPUTER
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

DA BAR

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

ETÀ ____ INDIRIZZO ____

Suonare è facile.

MUSIC MASTER trasforma il tuo C16 in un fantastico strumento musicale.
Anzi, ancora di più: puoi scegliere tra il dolce e melanconico flauto, o il più sfrontato e moderno synt o ancora il simpatico ed essenziale xilofono.
Carica il programma SINTETIZZATORE e sperimenta, utilizzando la apposita tastiera, le grandi possibilità del tuo piccolo, grande computer.
Le pagine seguenti ti informeranno su come ciò sia possibile, ti ricorderanno i principi fondamentali della musica.
Qualunque sia la tua preparazione in questa materia, sarai in grado di leggere e riprodurre col tuo C16 qualsiasi brano musicale.
Grazie al programma MUSIC EDITOR potrai infatti introdurre nella memoria del computer la musica composta da te o ricavata da spartiti, per poi riascoltarla a tuo piacimento.